ATARI magazin

2 März/April '94 4. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





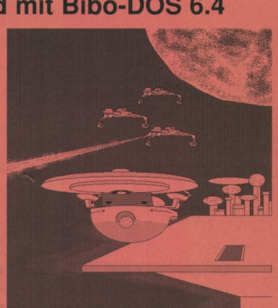
GAME
Johnny the Ghost

*** NEU * NEU ***
PD-MAG Nr. 2/94
SYZYGY 2/94

Das aktuelle Interview: **Dean Garraghty Software**

Ultra Speed mit Bibo-DOS 6.4

Spiele aus Polen
SOS Saturn
Deimos
Lizard
Knock
Workshops
TextPro+
Quick-Ecke
Pagedesigner
Hardware
Speedy XF 551
Ersatzteile



512K - Odyssee im DOSenraum

10-jähriges Jubiläum

Lieber Atari-Freund,

seit nun 10 Jahren sind wir als Verlag im Computerbereich tätig.

Wie sich vielleicht einige noch erinnern werden, erschien 1984 die erste Computer Kontakt.

Bereits damals haben wir uns, neben anderen 8-Bit Computern, intensiv um die "kleinen Atari's" gekümmert.

Gute alte Zeit

Einige ältere CK-Hefte haben wir auch wieder im Angebot. Unter dem Titel "CK-Ausgaben der guten alten Zeit" werden alte Erinnerungen wieder wachgerufen.

Vieles hat sich in diesen 10 Jahren um uns herum neu gestaltet. Aus deutscher Sicht ist bestimmt die Wiedervereinigung die wichtigste Veränderung in dieser Zeit.

Auch im Atari XL/XE-Bereich gab und gibt es auch jetzt noch genügend Abwechslung. Hoch- und Tiefpunkte haben uns in dieser Zeit immer begleitet.

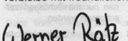
In meinem letzten Aufruf in den Atari News 1/94 habe ich bereits auf einige Schwierigkeiten durch die sinkende Abonnentenzahl hingewiesen.

Aber ich bin der festen Überzeugung, wenn wir alle zusammenhalten, und auch unsere immer noch zahlreichen und qualitativ guten Angebote von Ihnen genutzt werden, wird Sie das ATARI magazin, die Diskline, das PD-MAG und auch das neue Syzygy noch einige Zeit begleiten.

Jubiläumsangebote

Wir sind auf jedenfall bereit und hoffen auf Ihre Unterstützung. Aus diesem Grund und aus Anlaß unseres 10-jährigen Jubiläums haben wir für Sie absolut preisgünstige Jubiläumsangebote **(siehe Seite 17.)**

Bitte nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit. Ich wünsche Ihnen noch viel Vergnügen mit dem neuen ATARI magazin und verbleibe mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

P.S.: Bitte machen Sie aktiv am ATARI magazin mit. Wir wollen volle Seiten.

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. April

Beachten Sie bitte die Seiten 17, 45, 54 (Werbeaktion) und 56.



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Tank Commander

$C7 Lives

Tiger Attack

$3992 Lives

$3985 Bombs

TacTic

$6b Lives

$69, $6a Time

$cb, $d2 Level

Codes:

Mentos, Mazena, Level up

Thrust

$703 Lives

Troglodyte

$8c9f Lives

Tarzan

$6ba

KNOCK

Passwörter sind "Flexure" und "Good Luck"

MISSLE COMMAND

Dieser Oldie läßt sich auch mit Mausbedienung spielen. Und zwar geht man in den Trakballsteuermodus und schon geht's.

AGENT USA

Hier sollte man im Bahnhof die Figur nicht in die Mitte, sondern immer an die Seite stellen, da in der Mitte sehr schnell Fuzzwesen aussteigen und die eigene Figur berühren können.

WIZARD OF WOR

Hier sollte man sich beim Auftauchen des Worlock direkt vor dem Ausgang postieren, dem er am nächsten ist. Früher oder später versucht er dann, durch diesen zu entkommen und man erwischt ihn auf jeden Fall.

UNICUM

Bei allen Bonusbällen vorrangig den Laser nehmen, da man durch ihn am schnellsten die Steine wegschießen und weiterkommen kann.

Robbo

Hallo! Heute möchte ich euch ein ganz besonders reinziehendes, spannendes Spiel vorstellen. Robbo. Das ist ein Spiel der polnischen Firma "AVALON".

Der kleine Roboter Robbo wurde in einem Planeten-System gefangen und muß durch 56 Planeten durchgehen um sich befreien zu können. Auf jedem Planeten ist eine kleine Flugkapsel mit der Robbo zum nächsten Planeten fliegen kann. Diese sind jedoch unvollständig und Robbo muß Teile sammeln, die auf dem ganzen Planeten zerstreut rumliegen. Die Teile werden als Schrauben im Spiel dargestellt. Die Teile, die Robbo noch sammeln muß, stehen als zweite Anzeige von links unter dem Spielfeld. Er wird jedoch gestört von Planetenbewohnern, Fallen, Schußkugeln und anderen Hindernissen, die Robbo überstehen muß. Hier die Zeichenerklärung im Spielfeld:

Türen - Können mit Schlüsseln geöffnet werden. Hat Robbo keinen Schlüssel, bleibt die Tür geschlossen.

Schrauben - Diese Schrauben sollte man sammeln. Das sind Teile der Flugkapsel mit der Robbo zum nächsten Planeten fliegen kann. Sind nicht alle Schrauben gesammelt, muß Robbo auf dem Planeten bleiben oder (wenn's möglich ist) zurückgehen.

Steine - Sind schwarz im Spielfeld dargestellt. Können nur mit Schüssen zerschossen werden.

Spiegel - Sind eine Art Wundertür durch die Robbo in Räume gehen kann, die normalerweise mit Wänden abgetrennt und unzugänglich sind.

Kreuze - Stellen eine Art kleines Hindernis für Robbo

Games Guide - ATARI magazin - ROBBO

dar, weil man sie verschieben kann und Robbo sich leicht einsperren könnte. Man kann mit ihnen auch die Schußkugeln abdecken.

Schußmagazine - Sind dargestellt als kleiner, weißer Pfeil. Robbo muß diese Sammeln, sie sind zusätzliche Schüsse. Für Robbo notwendig um Steine zu zerschießen. Achtung! Am Anfang jedes Planeten hat Robbo keine Schüsse, unabhängig davon wieviele er im letzten Planeten gehabt hat. Sie sind selten und man sollte sie unbedingt sammeln.

Fragezeichen - Stellt eine Art Überraschung dar. Diese können nur geöffnet werden, indem man entweder auf sie schießt oder der Schußkapsel diese Arbeit überläßt, indem man die Überraschung einfach in die Schußweite bringt.

Flugkapsel - Sieht aus wie ein UFO. Damit kann Robbo zum nächsten Planeten fliegen. Jedoch müssen alle Teile vorhanden sein. Dann blinkt der Ring der Kapsel und Robbo kann einsteigen.

Bomben - Bomben können problemlos verschoben werden und explodieren erst dann, wenn man auf Sie schießt. Die Bombe zieht auch einiges mit: Kreuze, andere Bomben, Steine und leider auch Robbo wenn er zu nahe steht.

Planetenbewohner - Werden als kleine Mänchen dargestellt. Diese Bewohner gucken in jeder Ecke nach und laufen an der Wand entlang. (So wie bei "Werner Flaschbier" die Polizisten) Berührt Robbo solch einen Bewohner, ist er tot.

Hat Robbo alle benötigten Teile gefunden, erfolgt ein Blitz und ein kräftiger Donner. Jetzt kann Robbo zum nächsten Planeten fliegen.

Und hier der Supertrick:

Hat Robbo alle seine Leben verloren und die Anfangsanzeige kommt erneut, drückst man einfach die HELP-Taste und anschließend Feuerknopf. So fängt das Spiel nicht von vorne an, sondern vom 5, 13, 28 oder 35-ten Planeten an. Je nach dem wie weit man im vorherigen Spiel gekommen ist.

Ganz links werden die Punkte dargestellt. Die dritte Anzeige von links (in Form eines Schlüssels) zeigt die Leben des Robbo an.

Oooooops! In Form eines ROBOTERS nicht in Form eines Schlüssels!

Die dritte Anzeige von rechts stellt die Anzahl der gesammelten Schlüssel an. Die zweite Anzeige von rechts zeigt die übrigen Schüsse an und die Anzeige ganz rechts den Planeten, in dem sich Robbo gerade aufhält.

Hier die genaue Anweisung für den ersten Planeten:

Zuerst die zusätzlichen Schüsse nehmen. Dann runter und die freistehende Bombe geradewegs runterschieben. Dann ca. 5 Felder nach oben und nach unten zu der Bombe schießen. Nachdem die Bombe explodiert ist, den Schlüssel nehmen. Dann die Kreuze so verschieben, daß Ihr die Schraube auch noch bekommt. Dann hoch, die Tür öffnen und die Steine zerschießen. Dann nach oben zum Spiegel und rein in den Spiegel. In dem Raum wo Robbo jetzt ist, alle Schrauben aufsammeln. Dann durch den Spiegel wieder zurück und runter.

Auf dem Weg befindet sich ein Schußmagazin. Wenn die Schußkapsel aufgehört hat zu schießen, quer nach links das Magazin holen und genauso wieder zurück. Dann runter und fast unten ganz nach links. Dort steht ein Kreuz. Dieses bitte nur 2 Felder runterschieben, sonst versperrt Ihr euch den Weg! Man nimmt den Schlüssel und geht wieder 2 Felder nach oben und dann ganz nach links, öffnet die Tür und geht den Quergang nach links. Die Schraube nehmen, aber dann schnell verschwinden, weil da eine Schußkapsel genau auf Dich zielt. Am besten runter und das Kreuz ganz runterschieben. Schraube nehmen und dann wieder 2-3 Felder hoch und links in die Kammer mit dem Fragezeichen drin reingehen.

Fragezeichen bis zur Höhe der Schußkapseln hochschieben und in Deckung gehen. Natürlich könnte es auch sein, daß ein Bewohner oder eine Bombe oder sonst was schlimmes drin ist. Dann müßt Ihr weit weg sein. Es könnte natürlich auch 'was Gutes sein wie Schußmagazine oder ein Leben (in Form eines sehr kleinen weißen Männchens), dann aber müßt Ihr schnell handeln, sonst wird es zerschossen. Dann alle übrigen Schrauben in der Gegend aufsammeln und wenn der Blitz kommt direkt in die Flugkapsel. Viel Spaß !!!

Ich hoffe denen, die das Spiel schon besitzen, geholfen zu haben und die, die das Spiel noch nicht haben, angeregt zu haben. Das Spiel Robbo könnt Ihr bei Power per Post bestellen:

Best.-Nr. PL 6 DM 24,90

Wenn Ihr weitere Fragen habt oder nicht weiterwißt, ruft mich doch einfach an: 07721/53126 (Bitte nur Montags von 15-20 Uhr anrufen !)

Und denkt daran: Jeden Planeten kann man durchgehen!

Viel Spaß !!!

Jakob Gajdzik

Flinke Bits Teil III

Wenn man das Byte "B" mit zwei multiplizieren möchte, verwendet man die Befehle LSR und ROL folgenderweise:

```
LDA  #B
STA  ERG
LDA  #0
STA  ERG+1

ASL  ERG
ROL  ERG+1
```

Es liegt nun Nahe, wenn es heißt ein Byte mit 128 zu multiplizieren, die Befehle ASL und ROL noch weitere 6 mal zuschreiben, weil B*2*2*2*2*2*2*2=B*128. Schneller geht's aber, wenn man bedenkt: B*256/2 <=> B*128

Wieso dieses nun schneller ist, ist recht einfach zuverstehen. Die Rechnung B*256 löst man, in dem man das Byte nicht ins LSB des Wortes ERG schreibt, sondern in dessen MSB (also ERG+1). Und die Division durch 2 erreicht man durch einmaliges Anwenden der Befehle LSR und ROR.

Es empfiehlt sich diese Methode bei Multiplikationen mit den Faktoren 128, 64 und 32 zu benutzen. Da dies natürlich auch mit Worten möglich ist, zum Abschluß dieses Teiles als Beispiel die Multiplikation 32*1011. Man beachte die Verwendung des Akkus als dritte Speicherzelle, dies beschleunigt, wie schon im ersten Teil erwähnt, die Routine ein wenig.

```
W     EQU 1011
LW    EQU $600

      LDA #W
      STA LW+1
      LDA #W:HI
      STA LW+2
      LDA #0

      LSR LW+2
      ROR LW+1
      ROR
      LSR LW+2
      ROR LW+1
      ROR
      LSR LW+2
      ROR LW+1
      ROR
      STA LW
```

Bis zum nächsten Mal verbleibe ich

Daniel Pralle

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

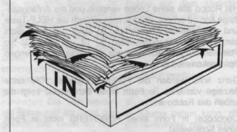
Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir ändern. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS

In letzter Zeit trat immer wieder die Frage auf, was man mit den Befehlen NOTE und POINT eigentlich anstellen kann. Ziemlich viel, und was alles z.B., das will ich in diesem Beispiel erläutern:

Ein normales File ist ein sequentielles File, d.h. es kommt ein Stück nach dem anderen. Gehen wir einmal von dem Beispiel aus, daß wir eine Adressenverwaltung schreiben. Sichern wir nun die Adressen in einem sequentiellen File ab, so haben wir nie einen direkten Zugriff, wenn wir z.B. den 200ten Datensatz wollen, so müssen auf dem File ersteinmal 199 Datensätze durchlaufen werden, bevor wir die Informationen des 200ten Datensatzes bekommen. Dies kann schon ein Weilchen dauern. Und genau deshalb gibt es die Befehle POINT und NOTE, diese lassen einen wahlfreien Zugriff zu.

Wir können z.B. eine Diskette als Datendiskette verwenden, sodaß uns bei einer auf Single formatierten Diskette 720 Datensätze als Möglichkeit gestellt werden, denn wir können einen Sektor als einen Datensatz verwenden, wenn dieser nicht die Länge von 125 Zeichen überschreitet. Der NOTE-Befehl notiert Sektor- und Bytenummer, ab dem das nächste zu schreibende oder zu lesende Byte auf Diskette geschrieben oder gelesen werden soll. Die Syntax sieht folgend aus:

NOTE #x,Sektor,Byte

Bei beiden Befehlen gilt, daß eine geöffnete Datei vorhanden sein muß, also eine mit OPEN geöffnete Datei. Als Sektor sind zulässig eins bis 719, als Byte Null bis 124. Der POINT-Befehl ist nun hierzu da, Sektor- und Bytenummer festzulegen, von denen ab das nächste Byte auf Disk gelesen oder geschrieben wird. Auch hier wird eine geöffnete Datei vorausgesetzt. Die Syntax ist fast dieselbe:

POINT #x,Sektor,Byte

Es gelten die gleichen Operanten, wie beim Note-Befehl. Es sind die gleichen Funktionen möglich, wie bei einer normal geöffneten Datei, also Put, Get, Print, Input.

So, ich hoffe, daß nun die Mysterien um diese beiden recht seltenen Befehle beseitigt sind.

Ultra-Speed mit Bibo-DOS 6.4

Mittlerweile gibt es neben der Floppy 2000-II noch die XF551 mit Speedy XF, welche neben der Quad-Density (360KB) noch die Ultra-Speed beherrschen. Ein DOS in dieser Richtung gibt es leider nicht, da die sogenannten "FAST"-Versionen nicht Quadfähig sind, die 360KB "DÖSE" aber keine Ultra-Speed kennen. Dies zu kombinieren ist sicherlich das Tüpfelchen auf dem "i".

Nachdem nun ein Speedfähiges OS im Rechner installiert ist, arbeiten alle normalen DOS-Varianten mit der vom Betriebssystem unterstützten Ultra-Speed. Wird jedoch ein speziell auf die XF551 angepaßtes DOS geladen, versagt die OS-Ultra-Speed. So geschehen beim Speedy-OS und ROM-Disk OS. Lediglich die Ultra-Speed des Bibomon im OLD-OS, sowie im integrierten XL-OS, ist in der Lage auch dann weiterhin mit Ultra-Speed zu arbeiten.

Wo liegt die Ursache? Die XF551 unterstützt sozusagen ab Werk eine etwas höhere Datenübertragung als eine normale 1050. Um nun diese Datenübertragung zu nutzen, ist eine etwas modifizierte Routine im DOS erforderlich, welche nicht kompatibel zum bisherigen Standard der Geschwindigkeitsermittlung ist. Hierdurch wird die Ultra-Spped immer wieder "abgewürgt". Kommt nun eine Floppy 2000-II oder eine Speedy XF zum Einsatz, so kann man diese Modifikation nicht mehr gebrauchen. Mittels drei einfacher Poke Befehle im Basic läßt sich dann so das Bibo-DOS 6.4 anpassen. Um nun im Besitz einer solch geänderten Fassung des Bibo-DOS zu kommen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Booten Sie das Bibo-DOS 6.4 in seiner gewohnten Form ohne die Option-Taste zu drücken.

2. Nachdem Sie sich im Basic befinden, geben Sie folgendes ein:

```
? POKE 2066,76
? POKE 2067,89
? POKE 2068,228
```

3. Jetzt befindet sich ein geändertes DOS im Speicher. Damit dieses auch für die Zukunft der Fall bleibt, gehen Sie ins DOS Menü und schreiben dieses modifizierte DOS auf eine Diskette. Sobald Sie diese DOS-Version booten, werden Sie feststellen, das alte Leiden der 6.4-Version ist behoben.

Denken Sie daran, daß sich dieser Schritt nur lohnt, wenn sich in Ihrem Rechner ein Ultra-Speed fähiges OS wie das Speedy OS befindet. Auch Besitzer einer ROM-Disk werden dann mit Ultra-Speed auf die 360KB Disketten zugreifen können. Achten Sie darauf, diese Änderung funktioniert nur mit der Bibo-DOS Version 6.4 und nicht mit einem beliebigen anderen DOS.

Klaus Peters

===== BREAK-SPERRE =====

Fügen Sie einfach POKE 16,64 in die Listings ein und schon wird jedes Drücken der BREAK-Taste ignoriert. Achtung! Die Sperrung erfolgt erst dann, wenn eine andere Taste gedrückt wurde !

==== RESET-SICHERUNG ====

Fügen Sie nur POKE 580,1 in die Listings ein. Wird im Programm dann die RESET-Taste gedrückt, erfolgt ein Kaltstart. Ein guter Tip für alle BASIC-Programmierer.

==== AUGENSCHONER ====

Tippen Sie beim Programmieren POKE 710,0 und POKE 709,5. So schonen Sie Ihre Augen, und Sie können auch ohne Monitor sorglos arbeiten.

Grafikspielerei

Für dieses Mal habe ich eine nette Grafikspielerei ausgegraben, die zeigt, was ein paar Formeln doch alles bewirken können...

```
10 GRAPHICS 24:SETCOLOR 2,0,0: COLOR 1
20 FOR I=0 TO 1.5708 STEP 0.1
30 PLOT 160,96:DRAWTO 160+150*SIN(I),96 +90*COS(I)
40 PLOT 160,95:DRAWTO 160+150*SIN(I),95-90*COS(I)
50 PLOT 159,95:DRAWTO 159-150*SIN(I),95-90*COS(I)
60 PLOT 159,96:DRAWTO 159-150*SIN(I),96+90*COS(I)
70 NEXT I
80 FOR I=0 to 319
90 K=0
100 FOR J=0 to 191
110 LOCATE I,J,WERT: IF WERT THEN K=(K=0)
120 IF K THEN PLOT I,J
130 NEXT J
140 NEXT I
150 GOTO 150
```

Ein sehr hübscher Effekt, wie ich finde.

Frederik Holst

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Leserfragen

Mit Ihren Programmeinsendungen haben mir wieder einige Leser Fragen gestellt, was ich echt toll finde. Falls Ihr noch weitere Fragen habt, immer heraus damit! Hier kommen nun die Antworten auf die gestellten Fragen:

Raimund Altmayer aus Konz schreibt: "... Gut finde ich auch, daß Du die von mir geschickten Titelbilder für die DISK-LINE verwenden möchtest. Dazu habe ich vielleicht eine Anregung. Ich gehe mal davon aus, daß ich nicht der einzige bin, der Titelbilder schickt, oder geschickt hat. Deshalb kam mir der Gedanke, daß man diese Bilder im ATARImagazin (im Kleinformat, damit möglichst viele Bilder auf eine Seite gehen) abdrucken sollte.

Daraus könnte man doch einen Wettbewerb ins Leben rufen. Das Bild, welches gewinnt, sollte dann in der jeweils nächsten DISK-LINE als Titelbild erscheinen. Was hälst Du davon?"

Antwort: Sehr viel! Aber ich wünschte, Du hättest recht mit der Annahme, Du seist nicht der einzige Titelbildzeichner - leider bist Du das nämlich!!! Ich würde liebend gern einen separaten Titelbild-Wettbewerb ins Leben rufen, aber wenn, wie man an der äußerst geringren Beteiligung trotz meiner mehrfachen Aufrufe schließen kann, sich außer Dir und mir keiner dafür interessiert, kann auch nichts daraus werden. Ich selbst kann mich darüber nur wundern, denn ein Titelbild zu zeichnen, ist eigentlich viel leichter, als ein Programm zu schreiben, und man braucht ja dazu auch kein kleiner Rembrandt zu sein. Andererseits nimmt jedes Titelbild schon automatisch an einem anderen Wettbewerb teil, nämlich dem Programmierwettbewerb, es ist also nicht so, daß kein Anreiz dazu vorhanden wäre! Und wenn jemand diese Chance nutzen will, kann und sollte er es unbedingt tun! Außerdem noch vielen Dank für Deinen Glückwunsch zur DISK-LINE-Jubliäumsausgabe, Dein Lob zur Beilage und für Deine erneute Programmeinsendung.

Markus Dangel aus Ostrach fragt:

"Auf der letzten Seite im ATARImagazin befindet sich die Seite mit dem Programmiertwettbewerb. Ist dieser noch aktuell? Ich frage, weil die Adresse immer noch die alte PLZ enthält."

Antwort: Der Programmierwettbewerb ist grundsätzlich immer aktuell und läuft ständig. Sobald 10 Leute zusammengekommen sind, werden die Teilnehmer und Plätze veröffentlicht. Danach fängt er sofort wieder von vorn an. Wenn eine Adresse auf der Seite noch die alte PLZ enthält, liegt das einfach daran, daß die neue noch nicht mitgeteilt oder ermittelt werden konnte. Leute, die Ihre Einsendung mit der neuen PLZ schicken, finden diese dann auch so veröffentlicht. Danke auch Dir für Deine Programmeinsendung!

Noch ein Hinweis zur DISK-LINE Nr. 26: Bei den Texten zu den Weihnachtsliedern handelt es sich um KEINEN SCHERZ, da sie der Autor mit auf die Diskette geschrieben hat. Wer sie also haben möchte, kann sie bei mir gegen Rückporto und Leerdiskette erhalten.

Bis demnächst und Good Byte!

Thorsten Helbing

Leserbrief

Wolfgang Drauschke, Weißenfels

Die SAM Disk ist im Single Format (707) Sektoren geschrieben und hat somit nur noch 7 freie Sektoren. Um eine gemeinsame Arbeitsdisk von SAM und SAM Designer anzufertigen ist eine höhere Dichte erforderlich, um alle Files unterzubringen. Alle Versuche, SAM auf eine Disk mit höherer Dichte zu kopieren schlugen aber bisher fehl.

HS: Um SAM auf Medium Density zu kopieren, muß man zunächst eine Disk in diesem Format formatieren. Dann kopiert man alle Files mit



der Option "c" im DUP Menu und dem Namen "*.*" von der einen auf die andere Disk. Danach muß man das DOS mit der Funktion "H" auf die neue Disk schreiben. Und zum Schluß muß man das File "AUTORUN.SYS" noch von der single auf die Medium Disk kopieren.

Der Hammer kommt jedoch beim Ausdrucken mit SAM Designer. Trotz Aufruf des Druckertreibers EPSON.PRT kann ich die erzeugten Grafiken nicht mit meinem Präsident 6320 ausdrucken.

HS: Bisher hat niemand Probleme mit dem SAM Designer Druckertreiber an uns gemeldet. Daher nehme ich an, daß er mit Epson-kompatiblen Drucker wirklich funktioniert. Vielleicht hat ja auch schon irgendjemand Probleme mit dem Präsident Drucker gelöst? Wenn ja, meldet Euch doch bitte bei uns.

HS: Die Grafik-Files von SAM Designer sind herkömmliche Highres-Bilder, wie sie auch von vielen anderen Programmen benutzt werden. Vielleicht könnte man deswegen auch ein anderes Programm - vielleicht ein PD Programm - zum Drucken benutzen. Leider benutzt SAM Painter ja 128 Farben Files mit niedrigerer Auflösung. Deshalb kommt der nicht zum Drucken in Frage.

PD-MAG

Hallo Klaus,

Im letzten Atari-Magazin hast Du geschrieben, daß einige der Programme vom PD-Mag 1 und 3 nicht vernünftig

Kommunikationsecke

oder gar nicht laufen. Dies verstehe ich nun wirklich nicht, da ich alle Programme des PD-Mags vor dem Versand gründlich teste. Du solltest diese Programme mit gedrückter Option-Taste Booten.

Das Gamedos, welches im PD-Mag verwendet wird, kann sowohl mit als auch ohne Option gebootet werden. Einige Programme wie etwa Arax können dies nicht. Hier muß das Gamedos mit Option vorgebootet werden. Wenn es danach immer noch nicht klappt, hat Deine Disk beim Posttransport schwer gelitten. Wenn Du mir 3,- DM Rückporto schickst, tausche ich sie Dir natürlich um.

Ach ja, zu der Floppyfrage kann ich nur sagen, daß ich das XF-Dual upgrade noch nie in den Händen gehalten habe. Da ich aber seit fast 3 Jahren Besitzer einer Floppy 2000 bin, kann ich Dir dieses Laufwerk nur empfehlen. Die Floppy 2000 ist nahezu unverwüstlich und 100% zuverlässig. Ach ja, wenn Du mal wieder Probleme mit dem PD-Mag hast, dann schreib' mir doch direkt. Ich kann dann viel schneller Antworten. Bis dann.

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Hallo Freaks!

Ein Lob an alle die am Atari Magazin(AM) mitarbeiten, es ist fast perfekt. Eine Schwachstelle die es noch auszubügeln gilt, sind die Spielevorstellungen. An deren Stelle sollte man "richtige" Tests mit Noten oder Punktevergabe und mindestens einem Screenshot abdrucken. In diesem Zusammenhang, ich habe vor demnächst einen Brief an den Verlag MVL GmbH zu schicken, mit der Bitte um ein Spielemagazin für die Ataris.

Dieser Verlag bringt ja für Nintendo (TOTAL!) und SEGA (GAMERS) welche heraus, warum also nicht auch für die Ataris (XL/XE/ST/FALCON/JAGUAR). Wer auch dieser Meinung ist sollte auch mal hinschreiben, denn je mehr sich dafür interresieren, desto wahrscheinlicher wird es.

Desweiteren noch folgendes:

1. Probleme bereiten mir die Netzteile von Atari für die 8-Bitter. Mein Compi ist oft in Arbeit und ich vermute, daß dise Netzteile solche Dauerbelastungen nicht vertragen, mir sind nämlich schon zwei kaputt gegangen. Im Moment benutze ich ein von Jens Riesenbeck - an dieser Stelle ein herzliches Dankeschön - geliehenes, welches ich natürlich schone. Meine Frage ist nun, ob mir jemand ein Netzteil empfehlen kann, welches mehr aushält. Wer mir helfen kann sollte sich direkt an mich wenden, aus Zeitgründen.

2. Atari ST im AM. Meiner Meinung nach sollte der ST im AM aufgenommen werden. Die Auflage des AM würde dadurch steigen, und die Druckkosten pro Heft - sinken.

3. An Herrn Caspary. Daß sie einen Projektionsalgorithmus vorgestellt haben finde ich sehr gut, im Moment beschäftige ich mich mit 'Texture Mapping' anhand Ihres Algorithmusses. Wenn sie an Artikeln Kritik üben ist das ja Ihr gutes Recht, wenn es dann aber soweit geht, daß Sie Rechtschreibfehler vorführen hört der Spaß aber auf. Da ich noch Schüler bin und kein Rechtschreib-Experte, sind in meinen Beiträgen sicherlich auch Fehler, wenn sich jemand erdreisten sollte diese Fehler, auf die von Ihnen praktizierte Weise, aufzuzeigen, werde ich meine Arbeiten für das AM einstellen.

Daniel Pralle, Nienburgerstr. 20, 31535 Neustadt

8-Bit Renaissance

Die 8-Bit Computer sind wieder im Kommen! Was, Ihr glaubt mir nicht? Nun, vielleicht nicht bei Quelle, Kar-

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

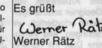
Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



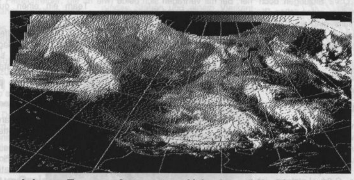
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete SYZYGY (Saitschitschi)

Die neue Preisfrage: In welchem Jahr erschien die erste Computer Kontakt?

Einsendeschluß ist der 4. April 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Heiko Bornhorst

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Klaus Seefelder, Bernd Boettcher, Michael Fischer, Gerd Glaß

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Kristian Häring, Reiner Glinetzki, Thomas Schulte, Andreas Götze, André Heinze

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

stadt und Konsorten, leider noch nicht einmal bei ATARI und seinen ehemaligen Konkurrenten. Nein, bei den PC-USERN !

War man doch zu Beginn wahnsinnig stolz auf den neu erworbenen 486 DX/2 mit 66 Mhz, VLB-EISA Board und 16 MB, so sehnt man sich nach stundenlangen OS/2 Sitzungen doch irgendwie nach dem guten, alten Bi-bo-DOS, jedenfalls ging es mir so. Einige User dachten sich, daß dieser Sehnsucht Abhilfe geschaffen werden kann und sie entwickelten auf den High-End Rechnern, Emulatorprogramme, die ein 1:1 Abbild des einstigen Lieblingsrechners erzeugten.

Emulationen

Für die verschiedensten 8-Bit Rechner gibt es inzwischen solche Emulationen: Angefangen hat es mit diversen CP/M Emus, dann kamen Rechner wie HP, ZX Spectrum, CPC Schneider und C-64. Letzterer ist soweit ausgereift, daß man mit dem Emulator ein professionelles Entwicklungswerkzeug besitzt. Die Programme laufen in Originalgeschwindigkeit, aber: Es können mehrere virtuelle C-64 Maschinen nebeneinander laufen, es kann debuggt werden, einfach alles, was der Programmierer will.

Doch damit nicht genug: Auch die ATARIs werden emuliert. Per Hardware der ST und nun der Hammer: Im Frühjahr soll ein reiner SOFTWARE-Emulator erscheinen, der Sound, Grafik, Player-Missile Grafik und vieles mehr können soll!!!

Das Tolle an diesen Emus ist nicht Ihre Wahnsinnsgeschwindigkeit, auch nicht der Bedienungskomfort; es sind die Kult-Spiele, die es auf den großen Rechnern in dieser Speicherordnung (64 KB!, nicht 64 MB!) nicht gibt! Es ist ein tolles Gefühl, Great Giana Sisters, Winter Olympiad und vieles mehr zu spielen, man denke nur an M.U.L.E !!! Ein Witz ist es, daß einige Spiele auf dem Emulator besser aussehen und laufen, als die PC-Version, ich denke da nur an World Games...

Man darf also gespannt sein, wie sich die Renaissance der 8-Bitter außerhalb der PC-Welt auswirken wird, vielleicht kramen einige dann ja wieder Ihren XL aus und stellen fest, daß er gar nicht so schlecht aussieht, auch nicht gegen die High-End Rechner. Bei mir vertragen sich beide (wie oben beschrieben und XL) bestens !

Frederik Holst



Rum um die Zahl

Thomas Grasel, Dillenburgerstraße 61, 60439 Frankfurt/Main, Telefon 069/577516

Hallo,

in der AtariMagazin Ausgabe Jan./ Feb. 1994 fand ich auf der Seite 8 einen Artikel, bei dem es um das Runden von Zahlen in Basic geht. Der Autor, Uwe Jakot, bat um Verbesserungsvorschläge für seine Routine. Daher im folgenden mein Lösungsvorschlag:

Das Runden mit Hilfe einer IF-Abfrage ist viel zu umständlich. Es geht viel einfacher:

Z=INT(Z*10^ANZ+O.5)/10^ANZ

Das war die ganze Rechnung! Soll mit einer festen Anzahl von Nachkommastellen gerechnet werden, so ist es günstiger, die Ausdrücke "10^ANZ" durch den entsprechenden Wert zu ersetzen. Das spart sowohl Speicherplatz wie auch Rechenzeit. Für das Runden von Geldbeträgen ergibt sich die folgende Formel:

Z=INT(Z*100+0.5)/100

Ich hoffe, Ihnen damit eine weitere Lösungsmöglichkeit aufgezeigt zu haben. Ich wünsche dem gesamten Team ein einen guten Rutsch ins neue Jahr.

P.S.: Mit der Veröffentlichung dieses Briefes in ihrem Magazin erkläre ich mich selbstverständlich einverstanden.

Plotter

Sehr geehrter Herr Rätz

Hardwarebastelei Selbstbauplotter "Mondi"

Was heißt eigentlich das Wort Plotter? "Gerät zur automatischen graphischen Darstellung bestimmter Linien, Zeichen, Diagramme o.ä., häufig als Zusatzgerät einer Datenverarbeitungsanlage. So wird das Wort "Plotter" im DUDEN-Fremdwörterbuch definiert. Was man daraus machen kann, finden Sie im folgenden Artikel!

Beschreibung:

Der Plotter "Mondi" ist kein sogenannter XY-Plotter, bei dem die Farbstifte in X- und Y-Richtung bewegt werden. Stattdessen ist das Gerät wie ein Drucker aufgebaut, bei dem ein Wagen mit 3 Stiften die Bewegung in X-Richtung ausführt und eine Walze das Papier in Y-Richtung verschiebt. Diese Konstruktion läßt sich relativ einfach im Selbstbau verwirklichen, und man kann dabei das Papierformat beliebig wählen.

Die Walze wird direkt von einem Schrittmotor angetrieben, und den Stiftewagen bewegt ein zweiter Schrittmotor über eine Schnur. Man kann einwenden, daß dieses System anfällig ist für mechanische Fehler,

Kommunikationsecke - Leserecke

beispielsweise Papierrutschen oder Schnurspiel. In der Praxis traten jedoch keine Fehler auf, solange der Plotter nicht erschüttert und die Bewegung von Papier und Wagen nicht behindert wurden.

Relais heben die Farbstifte vom Papier ab. Die Stifte sind Nachfüllminen für sogenannte Feinschreiber, die im Schreibwarenhandel erhältlich sind.

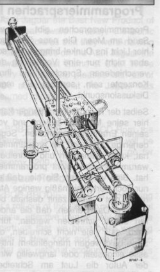
Die 3 Stifte des Plotters werden mit zwei Bits gesteuert. So braucht man insgesamt 8 Bit, die normlerweise an jedem Computer-Ausgangs-Port (auch ATARI) zur Verfügung stehen. Darüber hinaus sind die Steuer-Bits am Ausgang so angeordnet, daß man die Elektronik mit einem Flachbandkabel mit dem Drucker-Anschluß des Computers (im allgemeinen eine Centronics-Schnittstelle) verbinden kann. Die Schrittmotoren und die Relais werden stromsparend aus einem Netzteil auf der Platine versorgt. So entsteht eine kompakte Schaltung.

Mechanik:

Der Plotter ist quaderförmig. Zwei Aluminiumplatten bilden die Träger für die gesamte Mechanik. An diesen Platten sind die beiden Schrittmotoren befestigt. Die Platten werden mit 3 runden Stäben und einem Vierkantstab miteinander verbunden. Die Länge der Stäbe kann an die gewünschte Papierbreite angepaßt werden. Bei 50 cm Länge paßt sogar Papier in DIN A 2-Größe! Siehe Bild.

So weit ein kleiner Überblick über den Selbstbauplotter "Mondi", den ich neu vorstelle. Selbstbau deshalb, weil man die mechanischen Teile alle selbst bauen kann oder, wer einen alten ausgedienten Drucker oder ähnliches hat, davon einen großen Teil übernehmen kann. Wie gefällt Euch die neue Hardwarebastelei für jedermann? Schreibt Eure Meinung an Power per Post.

Lothar Reichardt



Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Neues Thema

Was kann man gegen die fallenden Mitgliedszahlen und die steigenden Kosten des ATARI magazins tun? Wie könnte die Zukunft für die 8-Bit-Atari's aussehen?

Kommunikationsecke

Programmiersprachen I

Programmiersprachen gibt es wie Sand am Meer. Die neue Serie soll hier Licht ins Dunkel bringen. Sie soll aber nicht nur eine Vorstellung der verschiedenen Sprachen und ihrer Konzepte sein, sondern ein reger Diskussionspunkt.

Selbst der Programmieranfänger kann hier seine Meinung äußern und von seinen Erfahrungen berichten. Sogar derjenige, der noch nie programmiert hat, kann mitmachen und schreiben, warum er bisher nicht programmiert hat. Bitte vergessen Sie nie, daß es nur noch verhältnismäßig wenige Atarianer gibt - jeder zählt deshalb besonders. Das Denken, daß die anderen schon schreiben werden, führt dazu, daß viele nicht schreiben, die Serie bald wegen mangelndem Interesse eingestellt oder langweilig wird, der Autor die Lust am Schreiben verliert, viele Leser das Interesse an der Zeitschrift verlieren, der Verleger die Zeitschrift einstellt und es plötzlich kein ATARImagazin mehr gibt. Dann sind Sie selber der Leidtragende!

Wenn Sie aber schreiben, dann werden andere Leser, die bisher vielleicht noch nicht aktiv an der Zeitschrift mitgearbeitet haben, motiviert, dies zu tun. Besonders toll wäre es, wenn vom Anfänger bis zum Profi alle schreiben würden. So wäre für jeden etwas dabei. Es müssen keine Romane sein, die Sie schreiben - ein kurzer Brief genügt. Sie opfern vielleicht eine halbe Stunde - dafür wird die Zeitschrift viel interessanter, von Ihnen steht etwas in der Zeitschrift, durch den Multiplikatoreffekt erhalten Sie in Zukunft zahlreiche Informationen und Meinungen anderer Leser. Ihr Computer träumt davon!

Für das nächste Heft schlage ich die Themen "BASIC - meine ersten Gehversuche mit einer Programmiersprache" und "BASIC und dann kam der Frust" vor. Wenn Sie ein eigenes Thema haben, können Sie natürlich auch dazu etwas schreiben. Hier nun die Adresse, an die Sie schreiben können, sollten, wenn Ihnen etwas an Ihrem Atari liegt:

Verlag Werner Rätz
Stichwort:
Programmiersprachen
Postfach 1640
75006 Bretten

Inhaltlich wird sich die Serie meinerseits sowohl mit auf allen Computern erhältlichen Sprachen als auch mit nur auf den Classic Ataris verbreiteten Sprachen befassen. Welche Sprachen alle unter die Lupe genommen werden, hängt nicht zuletzt von Ihrem Interesse ab.

Den Anfang macht nächstes Mal die "Volkssprache" BASIC. Es wäre schön, wenn jemand etwas über die nicht mehr erhältlichen Sprachen BASIC XL oder BASIC XE schreiben könnte, da ich diese Sprachen nicht kenne.

Auf die Muttersprache aller Computer - die Maschinensprache - wird in einer der hoffentlich folgenden Artikel eingegangen. Die am Markt befindlichen Assembler werden genauso vorgestellt werden, wie die Sprache ACTION!.

Zu ACTION! wird ebenfalls noch jemand gesucht, der diese Sprache kennt. Vielleicht befindet sich unter den Lesern ein Profi, der hauptberuflich als Programmierer oder Softwareentwickler arbeitet. Sehr viele Leser würde bestimmt ein Bericht über dessen Arbeit sehr interessieren.

C, die Sprache auf die im Moment sehr viele schwören, wird wahrscheinlich auch behandelt werden. Pascal, als wegweisende Lehrsprache in den 70er und 80er Jahren, wird genauso ein Thema sein. Schüler oder Informatikstudenten können hier von ihren Erfahrungen erzählen.

Im Moment wird viel von objektorientierten Sprachen gesprochen. Welche Sprachen das sind und auf welchen Konzepten sie beruhen, ist bestimmt ein Artikel wert.

Kurze Programmlistings, die Stärken und Schwächen zeigen, könnten praktische Orientierungshilfe sein. Wenn besonderes Interesse an der geschichtlichen Entwicklung der Sprachen besteht, so könnten ein oder zwei Folgen diese behandeln.

Die Sprachen der künstlichen Intelligenz, wie LISP, PROLOG oder SMALLTALK, sind möglicherweise ein interessantes Thema. Hier nun eine Liste der Sprachen/Themen, zu

Achtung: Gutschein für TAAM 2 bitte einlösen

Alle User, die uns die zweite Diskette von TAAM und 4,- DM in Briefmarken geschickt haben, erhielten von uns einen speziellen Gutschein in Höhe von DM 4,-.



Diesen hätten Sie für den zweiten Teil von TAAM einsetzen können. Aber der Autor ist im Moment bei der Bundeswehr und hat wenig Möglichkeiten sich intensiv mit dem zweiten Teil zu beschäftigen. Vielmehr versucht er ein bereits angefangenes Projekt fertigzustellen.

Da wir Sie nicht länger warten lassen wollen, können Sie diesen Gutschein bei jeder beliebigen Bestellung verwenden. Ich hoffe dieses Angebot ist auch in Ihrem Sinne.

AM - Kommunikationsecke

der Sie uns Ihre Meinung schreiben können:

* BASIC
* Maschinensprache
* Assembler
* Pascal
* C
* Objektorientierte Sprachen
* Sprachen der künstlichen Intelligenz
* FORTH
* ACTION!
* QUICK
* Welche Sprachen sind noch erhältlich
* Interviews mit Profi-Programmierern
* Geschichte derProgrammiersprachen
* Die Verbreitung der Sprachen
* Was müssen Sprachen leisten
* COBOL
* FORTRAN
* Welche Sprache für wen
* Buchbesprechungen
* Aus der PC-Welt
* Konzepte der Programmierung
* Neues aus dem Internet
* Leser berichten
* Ihr Thema!

Wie Sie sehen, ist alles noch sehr offen und hängt wesentlich von Ihrer Beteiligung ab. Was Sie wünschen, wird gebracht, wenn Sie nichts wünschen, wird nichts gebracht!

Rainer Hansen

Internet Online

Über die Weihnachtsfeiertage war es auch im Internet etwas ruhiger. Deshalb ist der Text heute etwas kürzer. Es geht um:

- die ersten Erfolge des Jaguars. Dazu eine Mail von Wilfred Kilwinger, Support Chef von ATARI Benelux (auch Deutschland), die einen Text von Bob Brodie (Communications Manager ATARI Sunnyvale) zitiert.

- ATARI 8 bit Spiele unter Windows 3.1

- Wie man mehere Drucker anschließen kann

From: Wilfred_Kilwinger@mtk.maus.sub.org (Wilfred Kilwinger)

Subject: Re: JAGUAR,ATARI,MANAGMENT,AMBER.

Date: 13 Jan 94 10:25:00 GMT

Atari-ST RoundTable Category 14, Topic 15 Message 118 Sun Jan 09, 1994

Atari Awards

<BOB-BRODIE> The Jaguar can truly be called an award winning product!! Atari was presented with a number of awards so far here at CES.

Die Hard Game Fan Magazine has presented Atari with two awards, one for Cybermorph as "December Game of the Month", and another for Jaguar as the Best New Product of 1993. Video Game Magazine presented Atari with an award for Best New Product of 1993, and Best Print Ad of 1993 for the Jaguar.

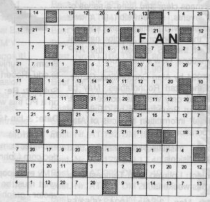
Game Informer Magazine announced at their 2nd Annual Game Informer Magazine Awards that they have awarded the Atari Jaguar the Best New Product of the Year award!! Today, Electronic Games told us that they were naming Tempest 2000 on the Atari Jaguar the award as Best Game of CES! We're very excited and pleased with all of the accolades that the Jaguar has earned to date!!

CD ROM

<BOB-BRODIE> Re the CD Rom, the hardware is quite close, and will be available in June .... CD will go for approx $200, Lou.

Jaguar Rollout

<BOB-BRODIE> Atari is continuing it's roll out of the Jaguar on a national basis, effective immediately. All of the partners that we have been working with in New York and San Francisco that are national accounts, like Toys



INTERNET - Kommunikationsecke

R Us, Babbages, and Electronic Boutique, will go national immediately. We will then roll out to the top ten markets in the US throughout the first quarter.

Beginning in the second quarter, we will go to the top twenty markets. Our retail partners are pleased with our promotional efforts to date, and we have agressive marketing plans scheduled up through June of this year that we have committed to.

Ad Campaign

<BOB-BRODIE> We will be going in the top 15 teen shows in in the top ten markets in Feb, and March with the TV spots. There will be cable TV ads runnning at the same time, and then.... from April through June we'll be doing the same thing in the top 20 markets with TV. We will be doing national advertising in the video games mags clear thru June, a series of mall events, screenvision (in movie theatres), wild postings, and sponsoring the Scorpions 14 city national tour of the US as part of the AvP promotions. How's that sound?

From: miskinis@korg.enet.dec.com (John Miskinis)

Subject: I played Atari Tempest on a PC this weekend!!!!

Date: Mon, 3 Jan 1994 15:53:58 GMT

Hi Folks,

I must say that I was "blown away" this weekend. My friend invited me over, the day after New Years, and mentioned that he had some new Atari games.

Well, I expected to see them on his ST, but he said that they were Atari games, available on the PC. I expected some lousy translations, but NO WAY...

My eyes popped out as I witnessed what must be a PORT of the old(er) vector graphic games, TEMPEST, BATTLEZONE, and ASTEROIDS running under MS-Windows. THEY MUST BE A PORT AS THEY PERFORMED EXACTLY AS THE ORIGINALS.

I am syill amazed... He bought all 4 (Centupide included) for $24, under the title Microsoft Arcade...

Jaw still open to floor,

John Miskinis



From: rfunk@magnus.acs.ohio-state.edu (Robert M Funk)

Subject: Re: I played Atari Tempest on a PC this weekend!!!!

Date: 3 Jan 1994 22:13:47 GMT

In article <CJ29oI.K7x@ryn.mro4.dec.com> miskinis@korg.enet.dec.com (John Miskinis) writes:

> My eyes popped out as I witnessed what must be a PORT of the old(er) vector graphic games, TEMPEST, BATTLEZONE, and ASTEROIDS running under MS-Windows.

Doesn't it also include Missile Command?

I was amazed when I saw that set up a local store. Using the mouse for Centipede sure beats the old Atari joysticks. When I get that package (maybe tomorrow), it'll be just one more step the 486 takes toward completely replacing the old 1200XL. <sigh>

I haven't seen a PC version of Joust that's as good as Atari's, yet, though. And I haven't seen ANY PC version of Ballblazer, one of the all-time greatest Atari games-- stunning graphics!

Anybody remember "AtariSoft", Atari's venture to sell versions of its games for IBMs, Apples, Commodores, and TRS-80s? Are any of those still around? It might be kinda fun to play a simple game of Frogger on the 486. At least I wouldn't need a CD ROM drive for it!

From: Iain.Laskey@barclays.co.uk

Subject: Re: I played Atari Tempest on a PC this weekend!!!!

Date: Tue, 4 Jan 1994 10:53:55 GMT

In article <2ga5ar$9qg@charm.magnus.acs.ohio-state.edu>, rfunk@magnus.acs.ohio-state.edu

> Anybody remember "AtariSoft", Atari's venture to sell versions of its games for IBMs, Apples, Commodores, and TRS-80s? Are any of those still around? It might be kinda fun to play a simple game of Frogger on the 486. At least I wouldn't need a CD ROM drive for it!

I think they also did the TI99 as well. A local shop was selling off a whole crate load of the PC ones last year for 3GBP each!

From: hoosier@rider.cactus.org (Jerry Dunham)

Subject: Re: Two printers connected?

Date: 5 Jan 94 03:07:27 GMT

holmanji@ohsu.edu (Jim Holman) writes:

>My neighbor has an Atari 130XE, two disk drives, and two printers. He has a dot matrix printer hooked up through an RS232 interface, and one of the Atari daisy wheel printers. He would like to have both printers hooked up at the same time and printer to either one merely by turning off the other. However, so far it looks like he

Jubiläumsangebote

Jede PD-Diskette nur DM 5,-
10er Pack PD's nur noch
DM 35,-

10% Rabatt auf Hardware
Liste siehe Seite 33

Paketpreise bei Polen-Games

Alle Artikel mit der Bestellnummer PL können gemixt werden.
Liste siehe Seite 8

1. Paketpreis
2 Games - DM 39,90

2. Paketpreis
3 Games - DM 56,90

3. Paketpreis
4 Games - DM 69,90

4. Paketpreis
5 Games - DM 82,50

Nutzen Sie diese einmaligen Jubiläumsangebote !!!

Achtung: Nur gültig bis zum 4. April 1994

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!!

Power per Post

Diskline 1-22
Quick magazin 1-14
jeweils nur DM 6,-

30 % Jubiläumsrabatt gibt es für folgende Produkte

Produkt	Best.-Nr.	Preis
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 13,80
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 13,80
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 16,80
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 13,80
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 34,00
Die Außerirdischen	AT 148	DM 17,40
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 18,80
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 17,40
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 13,80
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 13,80
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 13,80
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 19,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 13,80
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 19,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 19,90
Lightraces	Best.-Nr. AT 51	DM 13,80
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 19,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 16,80
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 17,40
Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 17,40
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 16,80
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 34,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 16,80
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 26,00
WASEO Publisher	AT 168	DM 24,00
WASEO Designer	AT 208	DM 16,80
WASEO Triology	AT 277	DM 16,80
Werner Flaschbier	AT 105	DM 13,80

Kommunikationsecke

can only have one printer at a time connected. He thought about hooking both printers up to some kind of A/B box, but the Atari printer only has the standard Atari serial port, and probably wouldn't plug into anything else.

While you can address the first disk drive on an 8-bit system as D:, you can also use D1: through D8: (where only the first four are normally real drives). By the same token, you are not limited to addressing the printer as P:, although that always works as long as you only have one printer connected. I found with some experimentation that I could have my regular printer AND my 1020 connected to my 8-bit, and just addressed them by the number that was apparently built in. For instance, the 1020 can be addressed as P4:. Experiment and see if this helps.



I	D	U	S	C	H	N	F	K	G	T	R	O
M		Z	L	B	P	E	A					

From: rfunk@magnus.acs.ohio-state.edu (Robert M Funk)

Subject: Re: Two printers connected?

Date: 6 Jan 1994 20:13:38 GMT

holmanji@ohsu.edu (Jim Holman) writes:

>My neighbor has an Atari 130XE, two disk drives, and two printers. He has a dot matrix printer hooked up through an RS232 interface, and one of the Atari daisy wheel printers. He would like to have both printers hooked

Are you sure it's the RS232 (serial) interface? That's a little rare for the dot matrix printer. If it is serial, you talk to that one as R: (or maybe R2:).

> I found with some experimentation that I could have my regular printer AND my 1020 connected to my 8-bit, and just addressed them by the number that was apparently built in. For instance, the 1020 can be addressed as P4:. Experiment and see if this helps.

I found that parallel interfaces usually respond as P2:. Also, the old 820 (?) thermal printer didn't respond to anything but P:. I don't know if that was the only one limited that way, or if it was common to others of the era.

If this approach is workable for you, you do need to be aware of programs that only address P: -- they can cause problems.

MS-Copy für Speedy XF und Speedy 1050

Dieses Programm ist den speziellen Fähigkeiten einer Speedy 1050 bzw. Speedy XF angepaßt. Mit Hilfe dieser Floppyspeeder ist es nun möglich auch Kopien von Disketten zu erstellen, welche mit einem Kopierschutz versehen sind.

Natürlich kann MS-Copy nicht alles kopieren, dies kann und konnte noch kein Kopierprogramm egal auf welchem Rechnersystem.

Aber mittels MS-Copy können Sie einen beträchtlichen Teil dieser Kopiergeschützten Software als Backup anlegen. Beachten Sie bitte MS-Copy läuft nur auf Speedy 1050 oder Speedy XF.

Die flexible Handhabung des Programms erlaubt es zahlreiche Parameter ein zustellen, so daß auch nach einem negativen ersten Versuch noch das Ergebnis verbessert werden kann.

MS-Copy ist in der Lage sowohl Single- als auch Medium-Density Disketten zu kopieren. Hierbei können auch nur einzelne Tracks einer Diskette kopiert werden.

Um das kopieren zu erleichtern und zeitsparender zu gestalten unterstützt MS-Copy Ramerweiterungen bis 256KB, welche nach dem Standard der Megaram I, II oder III arbeiten. Auch die 64KB Zusatzram eines 130XE werden vom Programm erkannt und unterstützt.

Alles in allem wird das Bild durch eine Deutsche Bedienungsanleitung und leichter Bedienung mittels Auswahlmenü abgerundet. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung die Speedy-Version (1050 oder XF) mit an.

MS-Copy für Speedy 1050
Best.-Nr. AT 161 — 24,90 DM

MS-Copy für Speedy XF
Best.-Nr. AT 301 — 24,90 DM

Dean Garraghty Software

Der PPP Vertriebspartner für Großbritannien

Ein Interview mit Dean Garraghty, von Harald Schönfeld.

HS: Hallo Dean, du bist der Distributor für PPP Produkte in GB. Ich würde Dir gerne ein paar Fragen stellen, um Dich unseren deutschen Usern vorzustellen.

Wann hast Du Deinen ersten Computer gekauft, und welcher war es?

DG: Der erste Computer den ich bekommen habe war ein ZX81 - zu Weihnachten 1983. Im September 84 habe ich dann einen gebrauchten TI-99/4A gekauft. Im Oktober 85 kaufte ich dann schließlich einen ATARI 800XL mit Kassettenlaufwerk.

HS: Warum hast Du einen ATARI gekauft und nicht z.B. einen Commodore?

DG: Ich weiß nicht! Aus irgend einem Grund war der ATARI der, den ich wollte. Ich kannte einige Leute an der Schule, die auch einen besaßen, und ich habe mich vielleicht etwas außen vor gefühlt.

HS: Welche Computer hast Du jetzt, und welchen magst Du am meisten?



Dean Garraghty im trauten Heim zusammen mit seiner Familie

DG: Zur Zeit besitze ich einen 800XL mit 256KB mit IO Karte, einen 130XE, einen 65XE, einen original 800 mit 48KB, zwei 1050 Laufwerke (eines mit Happy, eines mit US Doubler), eine 850 Interface Box, 2 Kassettenrecorder mit Rambit-Beschleuniger, ein 1200Baud Modem und einen 24 Nadel Drucker. Ich hab auch noch einen original IBM-PC/XT! Trotzdem benutze ich den ATARI oft.

HS: Welche zusätzliche Hardware hast Du noch für die ATARIs?

DG: Ich habe eine ST Maus, ein Touch Tablet, ein XE Light Gun, einen Lichtgriffel und ein ansteckbares Keyboard (ein Prototyp für Digi-Studio). Und nicht zu vergessen die XGS Spielconsole.

HS: Naja, da bist Du ja voll ausgestattet. Verkaufst Du nur Programme, oder programmierst Du auch selbst?

DG: Ich programmiere auch! Während der letzten 8 Jahre habe ich eine ganze Menge Software, von kleinen Utilities bis zu großen Paketen geschrieben. Mein erstes kommerzielles Programm für den ATARI stammt aus dem Jahr 1986. Das war eine Lernsoftware auf Kassette. November 1988 war dann die erste große Sache: DSIL. Das war mein erster Versuch digitalisierte Musik auf dem ATARIs zu erzeugen. Im Mai 89 kam dann DMS 1.75 raus, im November DMS 2.00. Auch wieder Pakete für digitalisierte Musik. Dann veröffentlichte ich auch nochmal die überarbeitete Lernsoftware auf Disk - komplett mit synthetischer Sprache! Ich hab auch einige Demos geschrieben. Viele meiner Programme sind PD, ausgenommen z.B. Digi-Studio.

HS: Ja, sag uns mal mehr über Digi-Studio.

DG: Im Juni 1990 wurde mir klar, daß DMS nicht so gut war wie es sein könnte. Es gab Probleme mit der Dauer und der Tonhöhenerzeugung der gesampelten Sounds. Ich wollte etwas besseres. Das war nur mit Hilfe einer neuen Routine zum Abspielen der digitalen Instrumente möglich. Das tat ich, und so begann ich mit Digi-Studio.

Dean vor seinem 8 Bit Schreibtisch, mit einer Happy-Floppy, einer Double-Floppy, einem Ramit-Turbo Tape (10 - fache Ladegeschwindigkeit!), einer 850 RS232/Centronics Box, dem Modem und der Yorky.

Das Projekt begann dann im Juli. Zuerst machte ich eine Reihe theoretischer Überlegungen, zusammen mit einem Freund der Musiker ist. Mir diese ganze Musiktheorie anzueignen war wirklich ziemlich happig! Dann zu versuchen digitalisierte Sounds in fast jeder Tonhöhe in der richtigen Länge abzuspielen ist aber noch schwieriger! Jede einzele Note mußte ausgerechnet und dann von Hand korrigiert werden. Das dauerte einige Monate. Danach mußte dann die Software darum herum geschrieben werden.

Interview - Dean Garraghty

Mir wurde klar, daß der Editor zum Schreiben der Partitur recht aufwendig werden würde, und so habe ich das Programm zunächst nur mit einem einfachen Abspielteil und einer Option zum Spielen der Sounds auf der ATARI-Tastatur herausgebracht. Mit der normalen Tastatur kann man so Melodien mit 3 verschiedenen Sounds über 3 Oktaven spielen. Das war im November 1991.

Dann begann ich mit der Arbeit am zweiten Teil. Das war der Sample Editor und ein Utility, um die Lieder in BASIC vorspielen zu können. Der Sample Editor macht es möglich die Samples zu laden und dann den Amplitudenverlauf von Hand zu ändern. Das war dann im April 92 fertig.

Der letzte Schritt war der Editor zum Eingeben der Partitur und der Compiler, der daraus fertige Stücke macht. Dazu wurde die Programmiersprache LIDS von mir entwickelt, mit deren Hilfe man Noten vom Notenblatt in Melodiefiles übertragen kann. Man kann alle möglichen praktischen Dinge tun - aber das zu erklären würde wohl zu weit führen. Wenn jemand mehr über Digi-Studio wissen will, kann er sich mit Dir oder mir in Verbindung setzen, oder eine der DGS News-Disks kaufen, auf der es genau erklärt wird. Zusammenfassend kann man sagen, Digi-Studio ist ein Paket, um Melodien mit gesampelten Sounds spielen zu lassen.

HS: Ja, Du hast es mir ja mal vorgeführt. Es ist wirklich beeindruckend, was man auf den 8 Bittern alles machen kann. Hast Du auch was ganz Neues?

DG: Nein, in der letzen Zeit war ich zu sehr damit beschäftigt die Software anderer Leute zu veröffentlichen.

HS: Wie begann eigentlich Deine Verbindung mit PPP?

DG: Ich habe über QUICK und SAM im Internet gelesen und bekam mit, daß PPP (oder genauer Du) nach Leuten suchte, die Eure Software außerhalb Deutschlands vertreiben wollen. So habe ich mich mit PPP in Verbindung gesetzt.

HS: Welche PPP Programme verkaufst Du denn? Und welches magst Du besonders?

DG: DGS (meine Firma) verkauft QUICK, SAM, QUICK Ed, Rubber Ball, Glaggs It, Minesweeper und Bombi. Ich denke Minesweeper und Bombi machen besonders viel Spaß, und QUICK ist ein exzellentes Stück Programmierkunst.

HS: Bei meinem Besuch habe ich festgestellt, daß die Softwarepreise in GB niedriger sind als in Deutschland. Warum ist das so?

DG: Die britische Wirtschaft ist nicht so stark wie die Deutsche. Deshalb haben die Leute einfach nicht so viel Geld zum Ausgeben, so ist es wichtig die Preise so niedrig wie möglich zu halten - ansonsten würden wir nichts verkaufen!

HS: Verkaufst Du auch Hardware?

DG: Ja, machen wir! Ich kaufe und verkaufe gebrauchte Hardware. Außerdem verkaufe ich auch die Rambit Turbo Tape Kits für den Recorder.

HS: Was ist denn dieses Turbo Tape?

DG: Der Rambit Turbo Lader ist ein Muß für jeden Kassettenrecorder-Besitzer. Das ist grundsätzlich eine kleine Schaltung, mit ein paar Kabeln die man im 1010/XC12 Rekorder anlöten muß. Das dauert höchstens 10 Minuten. Mit dem Board kann man dann speziell konvertierte Bänder 6 mal so schnell wie normalerweise laden! Im Paket ist die entsprechende Software zum Umwandeln der normalen Bänder enthalten. Zusätzlich dazu gibt es eine Reihe kommerzieller oder PD software, die schon auf Rambit-Tape erhältlich ist. Tatsächlich verkaufen wir ja auch die PPP Spiele auf Disk und Rambit-Tape - Harald, wolltest Du mir nicht schon längst den Bombi-Quellcode schicken, damit wir das neue Band fertig machen können?

HS: Ja, ja - ich weiß. Auch hier gilt - hat jemand am Rambit Turbo Tape Interesse, dann meldet Euch bei PPP oder mir.

Welche Pläne hast Du für die Zukunft - mit ATARI?

DG: Ich werde bald mit einigen Leuten eine GmbH gründen, es geht dabei um Software Support auf PCs. Aber die ATARI Produkte werden auch in diesem Rahmen weiter gepflegt. Auch unser neues Magazin, den News-Letter werden wir weiterhin verlegen.

HS: Danke für dieses Gespräch.

MEGA-FONT-TEXTER v 2.06

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konvertierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 DM 29,80



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Noch'ne Grafik

In diesem vorerst letzten Teil über Grafiktransfer von Atari auf PC möchte ich als Spezialfall für monochrom-Grafiken das BMP-Format vorstellen. Es handelt sich dabei um ein Grafikformat unter Windows und OS/2. Allerdings unterscheiden sich die Versionen für die einzelnen Betriebssysteme etwas von einander. Da sich allgemein das Windows-Format durchgesetzt hat, das auch von OS/2 gelesen werden kann, möchte ich hier nur auf die Version von MicroSoft eingehen.

BMP ist die Abkürzung Bit-Map-Picture. Man bezeichnet damit in der Regel unkomprimierte Bilder, obwohl nach Definition des Formates auch eine RLE-Kompression möglich ist. Diese Bilder werden dann aber i.A. mit einem besonderen Kürzel gekennzeichnet. Ich werde im Anhang zwar das RLE-Verfahren erläutern, meine Routinen sind jedoch nicht darauf ausgelegt! Ein BMP-Bild kann 2, 16, 256 oder 16 Mio Farben (True Color) haben. Ausführlich eingehen möchte ich aber nur auf die 2-Farb-Version.

Eine BMP-Datei besteht aus dem BMP-File-Header, dem BMP-Info-Header und dem BMP-Bilddatenblock.

Der BMP-File-Header

Der Header dient lediglich der Identifikation des Formates. Die ersten beiden Byte sind immer BM, was für Bitmap steht. Danach folgen die Länge der gesamten Datei, vier reservierte Byte und die Offsetadresse des Bilddatenbereichs (siehe Tabelle 1).

Of f.	L.	Name	Bedeutung
0	2	bfType	File ID (immer "BM")
2	4	biSize	Filelänge in Byte
6	4	reserved	Reserviert (muß 0 sein)
10	4	bfOffset	Offset-Datenbereich

Der BMP-Info-Header

Im BMP-Info-Header sind Informationen über das Bild abgelegt. Viele davon sind eigentlich bedeutungslos für uns, einige Wertebereiche sind vollkommen an den Haaren herbeigezogen, aber damit muß man leider leben (siehe Tabelle 2).

Ab Offset 54 schließen sich die Paletteninformationen an. Ein Eintrag in der Palette belegt jeweils vier Byte, drei für die RGB-Codierung und ein reserviertes Byte für spätere Verwendungszwecke.

Einige der Parameter sind für uns vollkommen irrelevant und können mit Standardwerten belegt werden. Das sind im einzelnen biPlanes, biXPels, biYPels, biClrUsed und biClrImp. biPlanes ist simpel, da BMP-Files bisher stets für eine Farbebene definiert sind. biXPels und biYPels geben die horizontale und Vertikale Auflösung eines Ausgabegerätes (z.B. eines Druckers) in Punkten pro Meter wieder. Diese Werte können wir auf 0 setzen, was soviel bedeutet, daß die Auflösung unbekannt ist. Etwas unklar sind auch die Parameter biClrUsed und biClrImp. Gates allein weiß, wozu diese notwendig sind. Bei monochrom-Grafiken sollte man sie auf 2, 2 setzen.

Der BMP-Bilddatenblock

Die Bilddaten werden Zeilenweise abgespeichert. Jede Zeile belegt genau [biWidth/8+1] Byte. Bei 320 Pixels sind das 40 Byte, bei 123 Pixels sind es 16 Byte. Überzählige Bits werden einfach auf 0 gesetzt. Das Koordinatensystem einer BMP-Datei ist allerdings an der X-Achse gespiegelt, es entspricht also dem I. Quadranten der kartesischen Koordinatenebene. Das ist auch kein Beinbruch, die Daten müssen nur entsprechend eingelesen werden.

Eine kleine Besonderheit hat das ganze auch noch, die mit der Darstellung von Monochromgrafiken auf dem PC zusammenhängt. Bei der Entwicklung des CGA-Grafikadapters waren die Ingenieure von IBM entweder nicht konsequent genug, oder sie machten einen kleinen Fehler. Auf alle Fälle ist die Darstellung von Schwarz und Weiß im Bildschirmspeicher invertiert, d.h. ein gesetztes Bit erscheint weiß, ein nicht gesetztes schwarz. Auch dies ist kein Problem, die gelesenen Werte müssen einfach mit einem EOR $FF negiert werden.

Die BMP-Library

Sowohl die Lade- als auch Speicherroutinen wurde auf die notwendigsten Funktionen reduziert. So können nur unkomprimierte 2-Farb-Bilder eingelesen werden. Die Plausibilitätsprüfung sowie die Invertierung erfolgen beim Laden aus Speichergründen in Assembler.

Beim Speichern wird immer der komplette Graphics 8-Bildschirm abgespeichert. Der BMP-Header besteht in der Datei "BMPHEAD.OBJ", die man entweder über die Routine "INITBMP" laden muß oder später an das fertige Programm anlinken muß. Dies geht z.B. unter Turbo-DOS mit COPY BMPHEAD.OBJ PRG:OBJ /A.

Anhang: Die RLE-Kompression

Obwohl die RLE-Kompression nur für Farbbilder verwendet wird, soll sie der Vollständigkeit halber auch erwähnt werden. RLE steht für "Run Length Encoding". Eine bekannte Variante auf dem Atari ist z.B. das Koala-Format (siehe Quick-Magazin 5). RLE-Komprimierte Bitmaps Bilder werden in der Regel mit dem Extender RLE versehen. Es werden zwei Varianten des RLE-Encoding unterstützt, die sich aber nur im Detail unterscheiden. Diese sind einmal RLE8 und RLE4. Die erste findet nur bei Bildern mit 256 Farben Verwendung, die zweite nur bei 16-Farb-Bildern.

RLE8

Beim RLE8-Verfahren werden die Bilddaten in Datenblöcke aufgeteilt, die maximal 255 Byte lang sind. Zuerst wird ein Steuerbyte gelesen, das die Art des Datenblocks kennzeichnet. Ist dieses <> 0, so wird es als Zähler genommen, der angibt, wie oft das Folgebyte zu duplizieren ist. Dieses gibt dann einen Index von 0 bis 255 in der Farbtabelle an. Der Zähler Count kann Werte von 1 bis 255 annehmen.

Ist das Steuerbyte gleich null, so wird noch einmal ein Steuerbyte gelesen. Dieses kann nun Zählerwerte von 3 bis 255 annehmen, die angeben, wieviel Farbwerte gelesen werden müssen. Die anderen gültigen Werte sind

Tabelle 3

0	Ende der Zeile
1	Ende der Bitmap
2	Delta Record

Der Delta-Record besteht insgesamt aus vier Byte und hat den Aufbau

00 02 xx yy

Er gibt einen Offset zur aktuellen Position an, ab wo der nächste Bildschirmpunkt zu setzen ist. Bilder mit wenig Punkten oder Leerzeilen lassen sich so sehr effektiv speichern.

RLE4

Das RLE4-Verfahren arbeitet im Prinzip genauso, wie RLE8. Steht im ersten Byte ein Wert zwischen 1 und 255, so ist dies der Wiederholungszähler, der angibt, wieviele Bildpunkte aus dem Folgebyte zu ermitteln sind. Dabei werden in einem Byte jeweils zwei Pixel abgelegt. Das obere Nibble gibt das erste Pixel an, das untere das zweite Pixel.

Florian Baumann

Das Quickprogramm

```
PROC BMPREAD
IN
  BYTE
  [
  KANAL
  ]

LOCAL
  * BMP-File-Header
  WORD
  [
  BFTYPE       * File Id
  BFSIZE       * Filelaenge in Byte
  ]
  ARRAY
  [
  FILLER1(6)
  ]
  WORD
  [
  BFOFFS       * Offsetadr. Datenbereich
  ]

  * BMP-Info-Header
  WORD
  [
  BISIZE       * Laenge des BI in Byte
  FILLER2
  BIWIDTH      * Breite in Pixels
  FILLER3
  BIHEIGHT     * Hoehe in Pixels
  FILLER4
  BIPLANES     * Farbebenen
  BIBITCNT     * Bits pro Pixel
  BICOMPR      * Kompression
  FILLER5
  BISIZEIM     * Bildgroesse in Byte
  ]
  ARRAY
  [
  FILLER6(10) * 10 redundante Byte
  ]

  * RGB-Quad
  ARRAY
  [
  RGB(8)
  ]

  * Verarbeitungsvariablen
  BYTE
  [
  PLAUSI
  XLN         * Zeilenbreite in Byte
  YZL         * Y-Zeile
  ]

  WORD
  [
  SC  = 88     * Bildschirmspeicher
  POS          * Position im SC...
  ADR = 208    * Adresse von Var
  ]

BEGIN
  VADR(BFTYPE)
  BGET(KANAL,60,VADR)

  * Plausipruefung
  INLINE ASM
  [
    $AD,BFTYPE
    $C5,$42
    $D0,$11
    $AD,/BFTYPE
    $C5,$4D
    $AD,BIBITCNT
    $24,$01
    $4D,BICOMPR
    $8D,PLAUSI
  ]

  IF PLAUSI=0

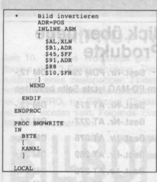
    YZL=BIHEIGHT
    MULT(BIHEIGHT,40,POS)
    ADD(POS,SC,POS)

    XLN = BIWIDTH
    LSRW(XLN)
    LSRW(XLN)
    LSRW(XLN)
    XLN+

    WHILE YZL>0
      YZL-
      SUB(POS,40,POS)
      BGET(KANAL,XLN,POS)
```

Tabelle 2

14	4	biSize	Länge des BMP-Info-Headers in Byte
18	4	biWidth	Breite der Bitmap in Pixels
22	4	biHeight	Höhe der Bitmap in Pixels
26	2	biPlanes	Zahl der Farbebenen (muß 1 sein)
28	2	biBitCnt	Zahl der Bits pro Pixel
30	4	biCompr	Art der Komprimierung
34	4	biSizeIm	Bildgröße in Byte
38	4	biXPels	horizontale Auflösung
42	4	biYPels	vertikale Auflösung
46	4	biClrUsed	Zahl der benutzten Farben
50	4	biClrImp	Zahl der wichtigen Farben



```
*       Bild invertieren
        ADR=POS
        INLINE ASM
        [
          $AL,XLN
          $B1,ADR
          $45,$FF
          $91,ADR
          $88
          $10,$FH
        ]
     WEND

   ENDIF

ENDPROC

PROC BMPWRITE
IN
   BYTE
   [
   KANAL
   ]

LOCAL
```

QUICK Ecke

von Harald Schönfeld

Hallo, zu einer neuen Folge der QUICK Ecke. Diesesmal gehe ich auf eine Leserfrage aus dem letzten ATARI magazin ein: Wie startet man ein QUICK Programm aus einem bereits laufenden QUICK Programm?

Struktur eines QUICK.OBJ Programmfiles

Ein fertig compiliertes QUICK Programmfile hat einen einfachen Aufbau: Es beginnt mit einem 6 Byte langem Header, der zum Beispiel dem DOS angibt, wohin es normalerweise geladen werden soll, wie lang es ist, und daß es automatisch gestartet werden darf. Danach folgen die eigentlichen Programmdaten.

Der Header ist für uns aber leidlich uninteressant, denn wir wissen selbstverständlich, daß jedes QUICK Programm bei $4100 beginnt und seine Startadresse $5000 ist - wenn nicht gerade Rainer Caspary etwas am Compiler herumgedreht hat (Multitasking).

Grundsätzlich wäre es dann extrem einfach, ein QUICK Programm zu laden: Man lädt das File einfach an die Adresse $4100 und startet es mit CALL(0,0,0,$5000). Naja, das kann aber leicht schief gehen, denn an dieser Adresse liegt ja schon das vorher gestartete QUICK Programm. Und wenn man das einfach überlädt riskiert man natürlich, daß die Laderoutine selbst überladen wird und somit abstürzt.

Die bewegliche Laderoutine

Wie kann man hier Abhilfe schaffen? Wir müssen eine Laderoutine schreiben, die man an eine sichere Stelle des Speichers kopieren kann, um sie von dort aus aufzurufen, so daß sie während des Ladens des 2. Programmfiles nicht überschrieben wird.

Grundsätzlich kann man natürlich einen Programmteil nicht einfach nach Belieben im Speicher herumkopieren, denn schließlich könnten dort Sprungbefehle auf absolute Speicheradresse vorhanden sein. Kopiert man die Routine, so müßte man diese Adressen dabei ändern. Das wäre aber ziemlich kompliziert - wir wollen ja nicht das Betriebssystem eines ATARI STs nachprogrmmieren.

Deswegen muß man darauf achten, daß die Laderoutine solche Befehle nicht enthält. Glücklicherweise ist sie so einfach, daß sie nur aus der Abfolge weniger Befehle besteht - ohne Sprünge und ähnliches. Somit kann man sie dorthin kopieren wo man will.

Der Test

Es gibt aber noch ein zweites Problem, das man beachten muß: Was passiert, wenn das zu ladende Programm auf der Disk nicht zu finden ist? Ist man erst einmal in der kopierten Laderoutine angelangt, führt nämlich kein Weg mehr ins Hauptprogramm zurück - man weiß ja nicht wo man hergekommen ist. Deswegen muß man, bevor man die Laderoutine aufruft im Hauptprogramm überprüfen, ob das gewünschte Programmfile vorhanden ist.

Das geschieht so: Man versucht das Programmfile testweise zu öffnen. Gelingt das nicht - ist das Programm also gar nicht vorhanden - so enthält die OS Variable an der Adresse 851 einen Wert > 127. Es trat also ein Fehler auf, und das Laden des 2. Programms muß abgebrochen werden.

Das Programm

Das Hauptprogramm, das ein weiteres Programm laden soll, sieht also so aus:

Zunächst enthält es eine Routine zum Testen ob das Programm existiert und eine relokable Laderoutine. Dann stellt es die Adresse der Ladroutine fest und kopiert deren Speicherbereich in einen sicheren Buffer - in unserem Fall bei Page 32.

Nach diesen Vorbereitungen muß nur noch der Filename festgelegt werden, getestet werden, ob es existiert, und schon kann man das File laden und starten.

Auf diese Weise werden zum Beispiel die Programme auf den QUICK magazin Disketten vom Menüprogramm nachgeladen.

Harald Schönfeld

LOADQIK.QIK

```
BYTE
[
TEST
]

WORD
[
PDR=208
]

ARRAY
[
FNAME(20)=1021
]

MAIN
[
  ?("Das 1. Programm")

 * Laderoutine in Bufferbereich
 * kopieren

  PADR(MLADE)
  BMOVE(PDR,8192,300)

 * Testen ob zu ladendes Programm
 * existiert

  FNAME="D:SECOND.OBJ"
  .TESPRG(FNAME,TEST)

 * Wenn Programm existiert,
 * dann starten

  IF TEST=1
    CALL(0,0,0,8192)
  ELSE
    ?("2. Programm nicht gefunden")
  ENDIF

ENDMAIN
 * Programm laden und starten

PROC MLADE
BEGIN

 * Programmfile oeffnen
  OPEN(1,4,0,FNAME)

 * Header wegladen
  BGET(1,6,16640)

 * Programm laden
  BGET(1,20480,16640)
  CLOSE(1)
 * Programm starten
  CALL(0,0,0,$5000)

ENDPROC
 * Testen ob Programm existiert

PROC TESPRG
IN
ARRAY
[
FNAME(20)
]
OUT
BYTE
[
TEST
]
LOCAL
BYTE
[
ERR=851
]
BEGIN

 * Versuch File zu oeffnen

  OPEN(1,4,0,FNAME)
  CLOSE(1)

 * Wenn Fehler beim Oeffnen war, ist
 * ERR > 127

  IF ERR>127
    TEST=0
  ELSE
    TEST=1
  ENDIF

ENDPROC
```

Quick Ecke - ATARI magazin

JUBILÄUMSANGEBOTE SEITE 17

Überblick über neue Produkte

PD-MAG Nr. 2/94	Best.-Nr. PDM 294	DM 12,-

Achtung: Bitte zum PD-MAG letzte Seite beachten

Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 12,-
WASEO Triology	Best.-Nr. AT 277	DM 24,-
XL/XE-Mouse	Best.-Nr. AT 278	DM 59,-
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 24,-
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 24,-
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 19,-
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 19,-
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 49,-
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 39,-

Aktuelle Produkte in dieser Ausgabe

PD-MAGazin 2/94	Best.-Nr. PDM 294	DM 12,-
SYZYGY 2/94	Best.-Nr. AT 290	DM 9,-
Abo SYZYGY (1,2,3)	Best.-Nr. AT 285	DM 18,-
Neu: Mister X	Best.-Nr. AT 287	DM 24,90
Super: Speedy XF	Best.-Nr. AT 284	DM 179,-
Diskline 27	Best.-Nr. AT 291	DM 10,-
Johnny the Ghost	Best.-Nr. AT 292	DM 19,-

Aktuelle Games aus Polen (siehe auch Seite 8)

Lizard	Best.-Nr. PL 19	DM 24,90
Knock	Best.-Nr. PL 20	DM 24,90
SOS Saturn	Best.-Nr. PL 21	DM 24,90
Deimos	Best.-Nr. PL 22	DM 24,90

Bitte Seite 17 Jubiläumsangebote beachten !!!

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream 1, 2, 3

Best.-Nr. AT 206 DM 45,-

3er Pack Gigablast, Monster Hunt (Wonderland) und Laser Robot

Best.-Nr. AT 211 DM 75,-

Power per Post

TextPRO+ Teil X

Zum 10. Teil des Workshops gibt es eine erweiterte Version des 2-Spaltendruckers. Diese ermöglicht den Ausdruck eines zweispaltigen Textes, in dem Grafiken enthalten sein können. Die Grafiken müssen vorher, wie bei GraphPRO, mit Billboard (Diskline 24) auf Diskette gedruckt worden sein. Folgende Einstellungen sind bei Billboard vorzunehmen:

```
BILLBOARD

LOAD        |        UPRIGHT
SAVE        |
VIEW        |         Ft.     Paper     Time
DIRECTORY   |  WIDTH:0         1        HRS:0
PRINT       |  HEIGHT:0                 MIN:1

PRINT OPTIONS:

TYPE   DENSITY    WIDTH    HEIGHT   POSITION
----   -------    -----    ------   --------
INV.   480 dpi    SINGLE   SINGLE   CENTER
REG.   720 dpi    DOUBLE   DOUBLE   LEFT
       960 dpi    TRIPLE   FOUR     RIGHT
       1920 dpi   MORE     MORE
```

Es ist dabei egal, ob Sie als "TYPE" "INV." (=inverser Ausdruck) oder "REG." (=normaler Ausdruck) wählen. Im Text müssen an der Stelle, an der später die Grafik stehen soll, die Kommandozeilen

```
D1:TP102.SCR
Text↵
Text↵
Text↵
An dieser Stelle soll die Grafik eingefü
gt werden.↵
MOGrafik: Dn:Name.BIL↵
S15↵
Hier geht der Text ganz normal weiter.↵
Text↵
Text↵
Text↵
■
```

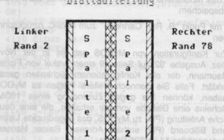
stehen. Wenn man das Format:

```
D1:TP103.SCR
Text↵
Text↵
Text↵
An dieser Stelle soll die Grafik eingefü
gt werden.↵
n17MOGrafik: Dn:Name.BIL↵
S15↵
Hier geht der Text ganz normal weiter.↵
Text↵
Text↵
Text↵
■
```

benutzt, wird eine Grafik, die nicht ganz auf eine Seite paßt, komplett auf der nächsten Seite gedruckt. Das "n" hinter dem "D" steht für eine beliebige Laufwerksnummer. "Name" steht für den Filenamen der mit Billboard gedruckten Datei, die den Extender "BIL" haben muß. GraphPRO und der 2-Spaltendrucker sind zueinander kompatibel, d.h. sie benutzen das gleiche Grafikdateiformat zum Drucken von Grafiken im Text.

Blattaufteilung

Die Zeichung zeigt den Aufbau einer Druckseite des 2-Spaltendruckers:



Gegenüber der 1. Version, die eine Spaltenbreite von 35 Zeichen vorschrieb, wurde die Breite auf 36 Zeichen erhöht. Im Makro "TP2SPALT.MAC" müssen Sie deshalb aus der 35 eine 36 und aus der 34 eine 35 machen.

Tip

Noch ein Tip für alle, die MyDOS benutzen, eine Speedy kompatible Floppy besitzen und kein modifiziertes Betriebssystem eingebaut haben, das Ultra-Speed unterstützt. Auf der neuesten ABBUC-Magazindiskette (Nr. 35) befindet sich das Programm "DOS25US.COM". Dieses ermöglicht Diskettenzugriffe in Ultra-Speed unter MyDOS. Adresse: ABBUC e.V., c/o Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 45699 Herten

Listing

Das abgedruckte Programm läuft sowohl unter ATARI- als auch unter Turbo-BASIC. Da zeitweise 3 Dateien gleichzeitig geöffnet sind, muß das benutzte DOS entsprechend konfiguriert werden:

* MyDOS:

- MyDOS mit BASIC booten
- mit dem Befehl "DOS" ins DUP-Menü springen

- DUP-Menüpunkt "O. Change Config." wählen
- Einstellungen entsprechend dem Schaubild vornehmen:

MyDOS-Frage:	Antwort
Drive number or RETURN	RETURN
Verify WRITEs	beliebig
Number of File Buffers?	3
RAM disk present?	beliebig
...	

- das modifizierte DOS mit Punkt "H. Write DOS Files" abspeichern

- mit Punkt "B. Run Cartridge" zum BASIC zurückspringen

Zur Konfiguration von MyDOS gab es in der Nov.-Dez.-Ausgabe '92 auf Seite 19 einen Artikel von Florian Baumann, der alle Konfigurationsmöglichkeiten genau erklärt. Falls Sie dennoch weitere Fragen zu MyDOS haben, können Sie gegen Zusendung eines 10DM-Scheins eine Diskette von mir erhalten, die eine deutsche Anleitung (PD) zu MyDOS, das abgedruckte Listing und Billboard (PD) enthält. Adresse: Rainer Hansen, Ardennenring 14, 54595 Pruem

* Bibo-DOS:

Das Bibo-DOS wird mit dem DUP-Menüpunkt H konfiguriert. Auf die Frage nach der Anzahl der Buffer gibt man eine 3 ein. Genauere Informationen zur Konfiguration entnehmen Sie bitte Ihrem Bibo-DOS Handbuch (Seite 15 bis 18).

Wenn Sie den zweispaltigen Text nicht direkt zum Drucker schicken wollen, sondern zuerst auf Diskette zwischenspeichern möchten, dann müssen Sie Ihr DOS so einstellen, daß 4 Buffer vorhanden sind. Geben Sie anstatt der 3 eine 4 bei der DOS-Konfiguration ein.

Rainer Hansen

2-Spaltendrucker

```
10 REM ******************************
20 REM 2-SPALTENDRUCKER
30 REM (c) 1993 by RAI Production
40 REM Version: 1.1
50 REM Sprache: ATARI-BASIC
60 REM Drucker: Epson kompatibel
70 REM Bemerkungen: Das Programm benoeti
gt TextPRO+ zum Vordruck der Texte. Eine
RAM-Disk
71 REM ist empfehlenswert.
80 REM ******************************
90 VARIABLEN=2000
100 GOSUB VARIABLEN
110 GOSUB MROUTINEN:REM Initalisierung d
er Maschinenspracheroutinen
120 GOSUB EINGABE
130 GOTO AUSDRUCK
1000 REM ****************************
1010 REM Subroutine Eingabe
1020 REM ****************************
1030 ? CHR$(125):? :?
1040 ? "         2-SPALTENDRUCKER"
1050 ? "          Version 1.1":? :?
1060 ? "   (c) 1993 by RAI Production "
:?
1070 ? "   ATARImagazin Maerz/April '94"
:? :? :? :?
1080 ? "Geben Sie das Zielgeraet ein: ";
:INPUT GERAET$
1090 ? :? "Wollen Sie auf Einzelblaetter
drucken lassen? (J/N)"
1100 POKE 764,255:POKE 702,64
1110 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:"
1120 GET #1,KEY
1130 CLOSE #1
1140 EINZELN=(KEY=ASC("J"))
1150 RETURN
2000 REM ****************************
2010 REM Variablen- und Stringinitalisie
rung
2020 REM ****************************
2030 EINGABE=1000:AUSDRUCK=3000
2040 TAB=9:REM Steuercode fuer die Ausfu
ehrung eines Tabulatorsprungs
2050 DC2=18:REM Dieser Druckerbefehl bee
ndet den mit SI (15) eingeschalteten Sch
maldruck
2060 DC4=20:REM Dieser Befehl beendet de
n mit SO (14) oder ESC+SO eingestellten
einzeiligen Breitdruck.
2070 ZZAEHLER=0:REM Zeilenzaehler, von 0
bis 66
2080 EINZELN=0:REM Flag, das anzeigt, ob
Einzelblaetter benutzt werden
2090 FT1=1:REM Flag, das gesetzt ist, we
nn in Spalte 1 Text gedruckt werden soll
2100 FT2=1:REM Flag, das gesetzt ist, we
nn in Spalte 2 Text gedruckt werden soll
2110 GLINE=326:REM Laenge einer Grafikze
ile
2120 LGR=7824:REM Laenge einer Grafikdat
ei
```

```
2130 MROUTINEN=15000:NUREINE=3500:WARTE=
7800
2140 GGFILE=4400:GLADEN=4000
2150 LESE1=5000:LESE2=5400
2160 DMISCH=6000:TGDRUCK=6500
2170 DBEIDE=6900:DRUCKE2=6700:DRUCKE1=65
50
2180 DRUCKE1T=7000:D RUCKE2T=7200:DRUCKE
1G=7400:DRUCKE2G=7600
2190 SCHLUSS=8000
2200 DIM GERAET$(40),T1$(50),T2$(50),TAB
$(5)
2210 REM Im String TAB$ werden die Steue
rzeichen fuer das Setzen der horizontale
n Tabulatormarken
2211 REM gespeichert. "27,68" ist der Be
fehl, "40"+2 die Position und "0" das En
de des Befehls.
2212 TAB$(1,1)=CHR$(27):T AB$(2,2)=CHR$(
68):TAB$(3,3)=CHR$(40):TAB$(4,4)=CHR$(0)
2220 DIM GRAFIK$(8):GRAF IK$(1,1)=CHR$ (
27):GRAFIK$(2,8)="Grafik:"
2230 DIM G1$(LGR):REM Grafikzwischenspei
cher fuer Spalte 1
2240 DIM G2$(LGR):REM Grafikzwischenspei
cher fuer Spalte 2
2250 DIM GFILE$(40):REM Name einer Grafi
kdatei
2260 DIM ZEILE$(50):REM
Zwischenspeicher fuer eine Textzeile
2270 DIM ZEILE(2):REM Zeilenzaehler fuer
die 2 Spalten
2280 DIM GZ(2):REM Grafikzeilenzaehler f
uer die 2 Spalten
2500 RETURN
3000 REM ****************************
3010 REM Subroutine AUSDRUCK
3020 REM ****************************
3030 GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCOLOR
1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
3040 POSITION 10,11:? "Text wird gedruck
t!"
3050 CLOSE #1:CLOSE #2:CLOSE #3
3060 ZZAEHLER=0
3080 FT1=1:FT2=1
3100 REM Naechste Zeile aendern, falls S
ie die Dateien nicht in die RAM-Disk ged
ruckt haben.
3110 OPEN #1,4,0,"D8:TP2SPALT.TX1"
3120 REM Naechste Zeile aendern, falls S
ie die Dateien nicht in die RAM-Disk ged
ruckt haben.
3130 OPEN #2,4,0,"D8:TP2SPALT.TX2"
3140 OPEN #3,8,0,GERAET$
3150 ? #3;TAB$;CHR$(27);"l";CHR$(2)
3160 PUT #3,27:PUT #3,65:PUT #3,12
3170 NEUZ=0
3180 ZEILE(1)=0:ZEILE(2)=0
3190 GOSUB LESE1
3200 GOSUB LESE2
3210 IF (FT1=0) OR (FT2=0) THEN GOSUB DM
ISCH:GOTO 3260
3220 POKE 2 0 8,0:X=USR(BLS,3,BTPUT, ADR
(T1$),LEN(T1$))
3230 IF PEEK(208)>127 THEN ? "Es ist ein
Fehler beim Ausdruck aufgetreten!!!":STO
P
3240 IF FT2=2 THEN PUT #3,155:GOTO 3260
3250 PUT #3,DC4:PUT #3,DC2:PUT #3,TAB:?
#3;T2$
3260 ZZAEHLER=ZZAEHLER+1
3270 IF ZZAEHLER>65 THEN ZZAEHLER=0:IF
EINZELN=1 THEN GOSUB WARTE
3280 GOTO 3160
3500 REM ----------------------------
3510 REM Subroutine NUREINE Spalte
3520 REM ----------------------------
3530 TRAP 40000
3540 IF PEEK(195)=136 THEN FT2=2:RETURN
3550 ? "Lesefehler!!!":STOP
3560 RETURN
4000 REM ----------------------------
4010 REM Subroutine GLADEN
4020 REM Parameter: GNR, GFILE$
4030 REM ----------------------------
4040 CLOSE #4
4050 OPEN #4,4,0,GFILE$
4060 GADR=ADR(G1$)
4070 IF GNR=2 THEN GADR=ADR(G2$)
4080 FOR I=1 TO 6:GET #4,UNWICHTIG:NEXT
I
4090 POKE 208,0:X=USR(BLS,4,BTGET,GADR,L
GR)
4100 IF PEEK(208)>127 THEN ? "Lesefehler
!!!":STOP
4110 CLOSE #4
4120 RETURN
4400 REM ----------------------------
4410 REM Subroutine GGFILE
4420 REM Parameter:
4430 REM IN: ZEILE$
4440 REM OUT: GFILE$
4450 REM ----------------------------
4460 J=LEN(ZEILE$)+1
4470 REM Schleifenanfang
4480 J=J-1
4490 IF ZEILE$(J)=" " THEN 4480:REM
Schleifenende
4500 I=9
4510 REM Schleifenanfang
4520 I=I+1
4530 IF ZEILE$(I,I)<>"D" AND I<LEN(ZEILE
$) THEN 4520:REM Schleifenende
4540 IF I=LEN(ZEILE$) THEN ? "Grafikdate
iname fehlt!":STOP
4550 GFILE$=ZEILE$(I,J)
4560 RETURN
5000 REM ----------------------------
5010 REM Subroutine LESE1
5020 REM ----------------------------
5030 GZ(1)=26
5040 TRAP SCHLUSS
5050 INPUT #1,T1$
5060 TRAP 40000
5070 IF LEN(T1$)<8 THEN RETURN
5080 IF T1$(1,8)<>GRAFIK$ THEN RETURN
5090 GZ(1)=0
5100 FT1=0
5110 ZEILE$=T1$:GOSUB GGFILE
5120 GNR=1:GOSUB GLADEN
5130 RETURN
5400 REM ----------------------------
5410 REM Subroutine LESE2
5420 REM ----------------------------
5430 IF FT2=2 THEN RETURN
5440 GZ(2)=26
5450 TRAP NUREINE
5460 INPUT #2,T2$
5470 TRAP 40000
5480 IF LEN(T2$)<8 THEN RETURN
```

```
5490 IF T2$(1,8)<>GRAFIK$ THEN RETURN
5500 GZ(2)=0
5510 FT2=0
5520 ZEILE$=T2$:GOSUB GGFILE
5530 GNR=2:GOSUB GLADEN
5540 RETURN
6000 REM ---------------------------
6010 REM Subroutine DMISCH
6020 REM ---------------------------
6030 ALTZ=NEUZ
6040 GOSUB TGDRUCK
6050 NEUZ=ZEILE(1)
6060 IF ZEILE(2)<ZEILE(1) THEN NEUZ=ZEIL
E(2)
6070 ZVORSCHUB=NEUZ-ALTZ
6080 ? #3;CHR$(27);"A";CHR$(ZVORSCHUB)
6090 ZZAEHLER=ZZAEHLER+(ZVORSCHUB/12)
6100 IF GZ(1)>24 THEN FT1=1
6110 IF GZ(2)>24 THEN FT2=1
6120 IF (FT1=1) AND (FT2>0) THEN RETURN
6130 GOTO 6030
6500 REM ---------------------------
6510 REM Subroutine TGDRUCK
6520 REM ---------------------------
6530 IF ZEILE(2)<ZEILE(1) THEN GOTO
DRUCKE2
6540 IF ZEILE(2)=ZEILE(1) THEN GOTO
DBEIDE
6550 REM DRUCKE1
6560 IF FT1=1 THEN GOTO DRUCKE1T
6570 GOTO DRUCKE1G
6700 REM ---------------------------
6710 REM Subroutine DRUCKE2
6720 REM ---------------------------
6730 IF FT2=2 THEN RETURN :REM Text 2
schon gedruckt
6740 PUT #3,DC4:PUT #3,DC2:PUT #3,TAB
6750 IF FT2=1 THEN GOTO DRUCKE2T
6760 GOTO DRUCKE2G
6900 REM ---------------------------
6910 REM Subroutine DBEIDE
6920 REM ---------------------------
6930 GOSUB DRUCKE1
6940 GOTO DRUCKE2
7000 REM ---------------------------
7010 REM Subroutine DRUCKE1T
7020 REM ---------------------------
7030 POKE 2 0 8,0:X=USR(BLS,3,BTPUT-
,ADR(T1$),LEN(T1$))
7040 IF PEEK(208)>127 THEN ? "Es ist ein
Fehler beim Drucken aufgetreten!!!":STOP
7050 ZEILE(1)=ZEILE(1)+12
7060 IF GZ(2)<23 THEN GOSUB LESE1
7070 RETURN
7200 REM ---------------------------
7210 REM Subroutine DRUCKE2T
7220 REM ---------------------------
7230 POKE 2 0 8,0:X=USR(BLS,3,BTPUT,ADR(
T2$),LEN(T2$))
7240 IF PEEK(208)>127 THEN ? "Es ist ein
Fehler beim Drucken aufgetreten!!!":STOP
7250 ZEILE(2)=ZEILE(2)+12
7260 IF GZ(1)<23 THEN GOSUB LESE2
7270 RETURN
7400 REM ---------------------------
7410 REM Subroutine DRUCKE1G
7420 REM ---------------------------
7430 POKE 208,0:X=USR (BLS,3,BTPUT,ADR(G
1$)+GZ(1)*GLINE,GLINE-1)
7440 IF PEEK(208)>127 THEN ? "Es ist ein
Fehler beim Drucken aufgetreten!!!":STOP
7450 GZ(1)=GZ(1)+1
7460 IF GZ(1)=24 THEN GZ(1)=GZ(1)+1:FOR
I=1 TO 15:INPUT #1,T1$:NEXT I
7470 IF (GZ(1)=25) AND (GZ(2)<23) THEN
GZ(1)=GZ(1)+1:GOSUB LESE1
7480 ZEILE(1)=ZEILE(1)+8
7490 RETURN
7600 REM ---------------------------
7610 REM Subroutine DRUCKE2G
7620 REM ---------------------------
7630 POKE 208,0:X=USR (BLS,3,BTPUT,ADR(G
2$)+GZ(2)*GLINE,GLINE-1)
7640 IF PEEK(208)>127 THEN ? "Es ist ein
Fehler beim Drucken aufgetreten!!!":STOP
7650 GZ(2)=GZ(2)+1
7660 IF GZ(2)=24 THEN GZ(2)=GZ(2)+1:FOR
I=1 TO 15:INPUT #2,T2$:NEXT I
7670 IF (GZ(2)=25) AND (GZ(1)<24) THEN
GZ(2)=GZ(2)+1:GOSUB LESE2
7680 ZEILE(2)=ZEILE(2)+8
7690 RETURN
7800 REM ---------------------------
7810 REM Subroutine WARTE bis ein
7820 REM neues Blatt eingelegt wurde
7830 REM ---------------------------
7840 POSITION 2,15:? "Druecken Sie eine
Taste, um die naechste Seite zu drucken.
"
7850 POKE 764,255:CLOSE #4
7860 OPEN #4,4,0,"K:"
7870 GET #4,KEY
7880 CLOSE #4
7890 ? CHR$(125):POSITION 10,11:? "Text
wird gedruckt!"
7900 RETURN
8000 REM ---------------------------
8010 REM Subroutine SCHLUSS
8020 REM ---------------------------
8030 IF PEEK(195)<>136 THEN ? "Lesefehle
r":STOP
8040 CLOSE #1:CLOSE #2:CLOSE #3
8050 END
10000 REM ***************************
10010 REM Maschinenspracheroutine zum
10020 REM Laden und Speichern von
10030 REM Binaerdaten
10040 REM BTGET/BTPUT
10050 REM ***************************
10060 S=0:RESTORE 10110
10070 FOR I=1536 TO 1581:READ D:POKE
I,D:S=S+D:NEXT I
10080 IF S<>4319 THEN ? "Datenfehler!!!"
:STOP
10090 BLS=1536:BTGET=0:BTPUT=1
10100 RETURN
10110 DATA 104,104,104,10,10,10,10,170
10120 DATA 104,160,7,104,240,2,160,11,
152,157,66,3,104
10130 DATA 157,69,3,104,157,68,3,104,
157,73,3,104,157,72,3,32,86,228
10140 DATA 132,208,169,0,133,209,96
15000 REM ***************************
15010 REM Initialisierung der Maschinensp
racheroutinen
15020 REM Subroutine MROUTINEN
15030 REM ***************************
15040 GOSUB 10000:REM BLS
15050 RETURN
```

NetNews

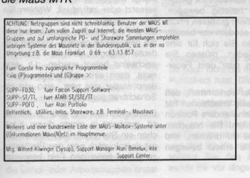
Für Euch durch die Netze geschippert ist

Florian Baumann

Es tut sich was in der DFÜ-Szene, so langsam kommen auch die XL/XE-User mit ihren Modems aus den Löchern hervor. So bietet z.B. die Quark Leipzig (ehemals BCC Taucha) unter der Telefonnummer 0342-9838577 einen ca. 2 MB großen Programmteil für Atari XL/XE. Dort findet man auch immer das aktuelle Top Magazin zum Download. Programmteilwart ist übrigens Tobias Geuther, den man unter dem Usernamen Tobias anschreiben kann. Der Sysop Matthias Bachmann ist ein sehr freundlicher Kerl und immer zu einem Chat aufgelegt. Die Quark L hängt am MausNet.

Etwas weiter westlich, in Schwalbach im schönen Main Taunus Kreis, richtet sich unser Blick auf die Maus MTK, die bekanntlich von Atari Deutschland betrieben wird. Die Box selber ist dem Support von ST/TT/Falcon und Portfolio gewidmet. Der Sysop Wilfred Kilwinger, Support Manager von Atari Benelux International ist jedoch bestrebt, einen Programmteil für Atari XL/XE und eventuell sogar ein paar Diskussionsforen ein-

Relativ schmucklos meldet sich die Maus MTK



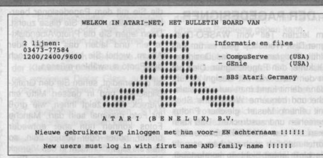
ACHTUNG: Netzgruppen sind nicht schreibfaehig. Benutzer der MAUS MT
diese nur lesen. Zum vollen Zugriff auf Internet, die meisten MAUS-
Gruppen und auf umfangreiche PD- und Shareware Sammlungen empfehlen
uebrigen Systeme des Mausnetz in der Bundesrepublik, u.a. in der na
Umgebung z.B. die Maus Frankfurt 0 69 - 63 13 857

Fuer Gaeste frei zugaengliche Programmteile
<via (P)rogrammteil und (G)ruppe >:

SUPP-F030, fuer Falcon Support Software
SUPP-ST/TT, fuer ATARI ST/STE/TT
SUPP-POFO, fuer Atari Portfolio
Oeffentlich, Utilities, Infos, Shareware, z.B. Terminal-, Maustaus

Weiteres und eine bundesweite Liste der MAUS-Mailbox-Systeme unter
(I)nformationen Maus(N)etz im Hauptmenue.

Mfg. Wilfred Kilwinger (Sysop), Support Manager Atari Benelux, Inte
Support Center



```
WELKOM IN ATARI-NET, HET BULLETIN BOARD VAN

2 lijnen:                        Informatie en files
03473-77584
1200/2400/9600                   - CompuServe      (USA)
                                 - GEnie           (USA)

                                 - BBS Atari Germany

A T A R I  (B E N E L U X)  B.V.

Nieuwe gebruikers svp inloggen met hun voor- EN achternaam !!!!!!

New users must log in with first name AND family name !!!!!!
```

Ein fröhliches Einschaltbild zeigt dagegen die Mailbox von Atari Benelux

zurichten, so daß sich dort ein neuer Treffpunkt für die XL/XE-Szene etablieren könnte. Das Atari Magzin wird weiter darüber berichten.

Ebenfalls betreut von Wilfred wird die Support-Box von Atari Benelux in Holland. Zum Glück konnte in Holland Alvin Stumpf nicht sein Unwesen treiben, so hat sich auch noch ein kleiner ATARI XL/XE-Programmteil in diese Box retten können.

ZyXEL bald ohne Wahlsperre

Nachdem November letzten Jahres die Wahlsperre für Modems weggefallen ist, hat ZyXEL angekündigt, daß diese auch mit der neuen Firmware der zugelassenen Versionen EG-1496 und EG-1496+ entfallen wird. Die neue Firmware liege derzeit dem BZT vor, da Änderungen an dieser zulassungspflichtig sind. Die Zulassung für ZyXEL-Modems, die in Deutschland den größten Marktanteil haben, erfolgte im September letzten Jahres, nachdem es in der ersten Hälfte 1993 eine "wilde Jagd" diverser Staatsanwälte auf nichtzugelassene Modems gab.

V.Fast auf Erfolgskurs

Der seit mehr als einem Jahr erwartete neue Übertragungs-Standard V.34 (V.Fast), der Übertragungen mit bis zu 28.800 bps ermöglichen soll, läßt weiterhin auf sich warten. Trotzdem bieten schon immer mehr Modemhersteller ihre Modems mit V.Fast an. Hierbei handelt es sich allerdings um firmenspezifische Normen, die zu keinem Modem außer eben zu sich selbst kompatibel sind. Nach Verabschiedung des V.Fast-Standard durch die CCITT sollen diese einfach aufgerüstet werden können. Was an dieser Versprechung dran ist, wird sich zeigen.

Inoffizielle Übergangslösung ist ein von verschiedenen Modemherstellern beschlossener Übertragungsstandard: V.32terbo, der mitlerweile von fast allen gängigen Modems unterstützt wird. Lediglich ZyXEL macht hier einen Alleingang, weil ihre Modems schon vorher eine Übertragungsrate bis zu 19.400 bps ermöglichten. Theoretische wäre es möglich, die ZyXEL-Firmware entsprechend upzudaten, aber man warte hier noch auf die Resonanz. Tatsächlich ist das von ZyXEL verwendete Übertragungsverfahren um einiges sicherer, als der Quasi-Standard terbo.

WASEO Designer-Disk - PAGEDESIGNER

DER PAGEDESIGNER

Im letzten Teil vom WASEO-Designer-Disk-Workshop geht es um das dritte Programm auf der Designer-Diskette, den Pagedesigner. Dies hat in der Tat etwas mit Design zu tun, denn damit kann man auf eine einfache und bequeme Weise eine Seite mit einem Muster gleicher Photos versehen und ausdrucken. Das kann man mit dem WASEO-Publisher-Editorteil natürlich auch machen, es geht da bloß längst nicht so komfortabel. Warum, das sehen Sie gleich.

Wie Sie es vielleicht vom PRINT SHOP her kennen, kann man da seine Seite mit verschieden gestalteten Rahmen versehen oder z.B. beim Briefkopf eine Reihe mit Icons versehen. So ähnlich ist es auch mit dem Pagedesigner.

Nehmen wir mal an, Sie wollten Ihre Seite mit bestimmten Icons einrahmen. Im Publisher-Editor müßten Sie das Foto (oder Album) erstmal laden, beim Album das Foto aussuchen, zur Seite gehen und es einkleben. Dann müßten Sie zum Hauptmenü zurückgehen, das Foto oder Album nochmal laden, es beim Album nochmal aussuchen, wieder zur Seite gehen und einkleben usw. Hier kann es leicht vorkommen, daß Sie beim Einkleben eine Zeile zu tief oder eine Spalte zuviel positioniert haben, dann müssen Sie es also nochmal löschen, nochmal laden etc...

Selbst beim größten Computerfan könnte man es verstehen, wenn er nach einiger Zeit wutentbrannt sein Fenster aufreißt und Fernseher sowie Computer gleichermaßen im hohen Bogen hinausschleudert. Solche Aktionen kann man sich ersparen, wenn man den Pagedesigner hat, denn er nimmt einem sehr viel dieser Arbeit ab, und man kann sich längst nicht so leicht einmal vertun.

Alles, was Sie brauchen ist, außer dem Programm selbst, eine Seiten- und eine Photo- oder Albendiskette. Wenn Sie schon eine Seite haben, die Sie mit dem Pagedesigner bearbeiten wollen, laden Sie diese zuerst. Dann legen Sie die Photo/Albendisktte ein und laden das Photo oder Album, wobei Sie beim Album noch das Photo auswählen müssen.

Ist das erledigt, sehen Sie den Grafik-Bildschirm und in dessen Mitte ein Viereck. Dies zeigt Ihnen, wie groß Ihr Foto maximal sein darf. Manche Fotos können nun aber entweder breiter, höher oder beides sein, so daß sie eigentlich nicht in das Viereck hineinpassen. Soll man jetzt das Photo extra nochmal auf eine Seite kleben, kleiner ausschneiden und abspeichern, bis es die richtige Größe hat?

Das brauchen Sie zum Glück nicht. Wenn das Photo nämlich größer als die Viereckfläche ist, wird die linke obere Ecke übernommen. Der Rest wird dann einfach ignoriert, was aber normalerweise nicht viel ausmacht, wenn das Photo nur unwesentlich größer ist. Bei Photos, die z. B. doppelt so groß sind, sollte man sich jedoch für einen Ausschnitt entscheiden und diesen dann vorher als Photo ausschneiden und abspeichern, bevor man es im Pagedesigner verwenden will.

Das Photo erscheint zunächst als schwarzes Viereck in der jeweiligen Photogröße. Ist es kleiner als die viereckige Fläche, kann man es darin mit den Pfeiltasten oder dem Joystick (wie gewohnt kann man Pfeiltasten ohne Control und den Joystick gleichzeitig benutzen) beliebig bewegen, wobei man bei einem größeren Photo nichts bewegen, sondern nur bestätigen kann). Haben Sie sich für eine Postition entschieden, müssen Sie diese mit Return oder dem Feuerknopf bestätigen.

Nun kann es aber vorkommen, daß man sich zu voreilig entschieden hat und lieber doch eine andere Position hätte. Kein Problem! Sie brauchen nur die Leertaste zu drücken, und schon können Sie erneut bewegen und bestätigen.

Sobald Sie entgültig bestätigt haben, befinden Sie sich wieder im Menü. Wenn Sie nun schon eine Seite geladen hatten, befand sich das Viereck mit dem Photo inmitten dieser Seite.

Vielleicht werden Sie sich nun fragen, ob es da die ganze Zeit bleibt und man es nur mit Tricks wieder wegbekommt. Keine Sorge, sobald Sie zum Menü zurückgekehrt sind, verschwindet dieses Viereck wieder. Wenn Sie sich davon überzeugen wollen, wählen Sie einfach mal den Menüpunkt "Zur Seite" an! Wie Sie sehen werden, werden Sie nichts sehen (d.h. kein Viereck natürlich!).

Also, das hätten wir. Das Photo ist ausgewählt und platziert. Wie geht's nun weiter? Jetzt müssen Sie das Layout festlegen. Unter Layout versteht man die Positionierung von Bildern, Texten, Verzierungen usw. Dazu wählen Sie die Funktion "Layout festlegen" an. Wird hier plötzlich Fehler 5 gemeldet, liegt das daran, daß Sie vorher noch kein Photo ausgesucht haben. Das wird Ihnen aber hier nicht passieren, da wir die Schritte ja durchgegangen sind und dies bereits erledigt haben.

Die Seite teilt sich in 16 gleichgroße Felder mit dem ausgesuchten Photo auf. Sie sehen daher in der linken unteren Ecke des Bildschirms 16 Kästchen, die diese Aufteilung darstellen. Sie haben jetzt drei Möglichkeiten zu bestimmen, wie die Felder belegt werden sollen: Durchgehend, versetzt oder individuell. Wählen Sie nun durchgehend an, wird jedes einzelne Feld auf dem Grafikbildschirm mit dem Photo gesetzt. Versetzt bedeutet hingegen, daß die Felder abwechselnd belegt werden, d.h. eins nicht, dann eins, wieder eins nicht, dann wieder eins usw., also wie ein Schachbrett sozusagen.

Entscheiden Sie sich aber für indiviuell, erscheint in einem dieser Kästchen ein Sternchen. Das können Sie mit dem Joystick oder den Pfeiltasten zu jedem beliebigen Feld bewegen.

Drücken Sie nun Return oder den Feuerknopf, so gilt dieses Feld als belegt. Nochmaliges Drücken an gleicher Stelle gibt das Feld wieder frei, d.h. es ist wieder unbelegt. Dies können Sie nun mit allen Feldern machen und dabei ganz leicht festlegen, ob die Seite nur einen Rahmen aus Photos, ein diagonales Kreuz, eine obere oder untere Reihe oder was auch immer erhalten soll.

Haben Sie auch das erledigt, können Sie die Funktion mit ESC verlassen. Danach erscheint sofort eine Meldung, daß Ihr gewünschtes Layout ausgearbeitet, also die Photos nun gesetzt werden. Dies dauert normalerweise ein paar Sekunden (aber auch nicht länger, ist also recht schell vorbei).

Nun können Sie sich die bearbeitete Seite durch Anwählen vom Menüpunkt "Zur Seite" ansehen und sich vergewissern, ob das Layout gut aussieht. Mit ESC oder dem Feuerknopf kommen Sie, wie es auch in der unteren Zeile steht, zum Menü zurück.

Stimmt alles, sollten Sie die Seite auf jeden Fall abspeichern. Sie können Sie, falls Sie einen EPSON- oder kompatiblen Drucker haben, auch in zwei Größen ausdrucken, nämlich mit dem Menüpunkt "Ausdrucken" in den Größen A7 und A5. Bei A7 haben Sie, wie auch beim Publisher, die Wahl, die Grafik am rechten oder linken Blattrand oder in dessen Mitte zu positionieren.

Sie müssen nur beachten, daß beim Ausdrucken ein vorher geladenes Album oder Photo automatisch gelöscht wird, man es also evtl. nochmal laden muß, falls man es erneut verwenden will. Der Druckvorgang kann jederzeit durch Drücken von ESC oder dem Feuerknopf unterbrochen werden.

Gut denkbar ist auch der umgekehrte Weg: Sie erstellen erst eine Seite mit dem Pagedesigner und arbeiten dann damit im Publisher weiter. So lassen sich ganz leicht Deckblätter, z.B. für die Schul- oder Arbeitsmappen erstellen, Hinweisschilder, Warntafeln, Spieletitelbilder oder was Ihnen einfällt. Möglichkeiten gibt es immer.

WASEO Designer-Disk

Im ATARImagazin 1/94 habe ich auf der Kleinanzeigenseite die Frage eines gewissen Dieter Glasa aus aus Coswig in Sachsen-Anhalt gesehen, der wissen wollte, wie er den WASEO-Publisher an seinen STAR NL10-Drucker anpassen kann.

Also Dieter, ich muß mich schon sehr wundern. Da eröffne ich nun extra einen WASEO-Publisher-Workshop, schreie in jedem neuen Teil nach Fragen, und da versuchst Du über eine Kleinanzeige zur Lösung Deines Problems zu kommen. Stattdessen hättest Du gleich an mich schreiben sollen, dann hätte ich die Frage einfach in diesem Teil aufgegriffen und beantwortet, denn es gibt sicher noch mehr STAR NL10-Besitzer, die gern die Antwort erfahren würden. Zum Glück habe ich es auch so gesehen und kann deshalb hier antworten.



Vielleicht liegt es einfach daran, daß Du noch nicht die neuste Version des Publishers hast. Dies kannst Du daran erkennen, daß das Malprogramm eine Versionszahl unter 1,69 hat. Schaue da mal nach, und falls es sich so verhält, schickst Du die Original-Diskette einfach zum Verlag Rätz und läßt Dir die neuste Version überspielen. Bei den älteren Versionen wurde mir vor längerer Zeit mitgeteilt, daß es tatsächlich mit STAR-Druckern Probleme geben kann.

Daraufhin habe ich die Programme nochmal überarbeitet und die Befehle so umgeschrieben, daß Sie von allen EPSON- und STAR-Druckern verstanden werden können. Hast Du jedoch die neuste Version und es geht trotzdem nicht, schickst Du mir die Diskette zusammen mit einer Liste der Grafikbefehle und Rückporto zu und ich werde versuchen, die Software an diese Befehle anzupassen. Manchmal liegt es auch einfach am Compiler, durch den das, was in Basic einwandfrei funktioniert, noch lange nicht als Compilat funktionieren muß.

Wer mal Frank Ostrowski sieht, kann ihm ausrichten, er hat einen unmöglichen Compiler geschrieben. Ich habe neulich mal einen ganzen Tag (!!!) damit zugebracht, einen Fehler, der immer wieder im Compliat und nie im Basic auftauchte, zu finden und zu umgehen. Sowas nervt ungemein.

Wir haben nun alle Programmteile des WASEO-Publishers und des Erweiterungspaketes besprochen. Das war der letzte Teil dieses Workshops, mit dem ich ihn auch schließe. Da außer Sebastian Wunderlich und Barbara Klamt niemand sonst gefragt hat, habt Ihr demnach alles gut verstanden und kommt mit den Programmen problemlos zurecht. Natürlich stehe ich trotzdem weiterhin für Fragen zur Verfügung. Wenn Ihr also noch etwas wissen wollt oder Ideen habt, teilt es mir mit. Vielleicht kommt dann noch ein weiterer Teil dieses Workshops mit Euren Fragen und den Antworten dazu.

Thorsten Helbing

WASEO Designer Disk

Best.-Nr. AT 208 DM 24,-

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	**AT 286**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Mad Stone	**AT 272**	**24,90**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	**PDM 4**	**12,00**
PD-MAG Nr. 1/94	**PDM 194**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XE	AT 237	135,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rom-Disk XE/8 Epr.	AT 239	185,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SprintXL	**AT 288**	**29,90**
SYZYGY	**AT 289**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 10 - ATARI magazin

Es freut mich, daß wir in dieser Ausgabe die Frage eines Lesers behandeln können, denn so stelle ich mir die konstruktive Arbeit der ATARI-User im ATARI-Magazin vor, denn nur wenn alle mitarbeiten, kann dieses Magazin für den ATARI überleben !

Dietmar Boll hat ein Problem mit der Tastaturabfrage im Interrupt. Einen ähnlichen Fall hatten wir zwar schon einmal bei der Interruptbesprechung, aber ich will diesen Brief zum Anlaß nehmen, auch noch einmal die Konvertierung des internen Codes in den ATASCII Code durchzusprechen.

Die Programmierung des Interrupts kennen wir schon: Wir schalten zuerst alle Interrupts ab, biegen die Interruptvektoren auf unseren eigenen Interrupt um und springen in die VBI-End-Routine im ROM. Das sieht also so aus:

```
ORG $A800

LDA #0
STA $D40E
LDA #VBI:LO
STA 548
LDA #VBI:HI
STA 549
LDA #192
STA $D40E
RTS
```

Damit ist das Hauptprogramm beendet und nur der Interrupt läuft noch im Hintergrund. Der Interrupt soll ganz einfach gehalten werden, damit die Funktionsweise klar wird. Bei einem Tastendruck auf die Taste "B"lack soll der Hintergrund schwarz geschaltet, bei "W"hite auf weiß gewechselt werden.

```
VBI     LDA 764
        CMP #46
        BEQ WHITE
        CMP #21
        BEQ BLACK
        JMP $E477

BLACK   LDA #0
        STA 710
        JMP $E477

WHITE   LDA #15
        STA 710
        JMP $E477
```

Dies ist also unser VBI. Der Tastaturcode kann nur aus 764 ausgelesen werden, das ist wichtig. Es gibt zwar auch eine Speicherstelle, in der der ASCII Code ausgelesen werden kann, jedoch läßt sich diese nicht im Interrupt benutzen. Diesen Wert mit 46, dem Tastaturcode für "W" vergleichen und bei Übereinstimmung zu WHITE verzweigen. Das gleiche gilt für "B". Der Interrupt wird in jedem Fall mit JMP $E477 im ROM beendet.

Leider taucht bei diesem Programm ein ziemliches Problem auf: Es gibt keine Möglichkeit, den Tastaturcode zu berechnen, da die Tastaturcodetabelle jederzeit vom User verändert werden kann. Die Werte, die beim PAL-ATARI eingestellt sind, scheinen wahllos verteilt zu sein. Die einzige Möglichkeit ist, im BASIC ein kleines Programm ablaufen zu lassen, das einem den Tastaturwert auswirft:

```
10 PRINT PEEK(764)
20 GOTO 10
30 END
```

Wenn man dieses Programm ablaufen läßt, werden die Tastaturcodes ausgegeben, die man sich dann notieren kann und in eigenen Programmen einbauen kann.

So, das war's schon für diese Ausgabe. Ich hoffe, Dietmar, Dein Problem ist damit gelöst. Es soll für Sie alle ein Ansporn sein, uns Ihre Probleme zu schreiben, auch wenn sie schon einmal in ähnlicher Form behandelt worden sind! Dies können Sie auf verschiedene Art und Weise tun:

Post: Frederik Holst, Ulrich-Günther Str. 101, 24321 Lütjenburg, E-Mail: freddy@frederik.toppoint.de INTERNET, FREDDY@1ST-TRAC Z-NETZ, FREDDY@POLARIS SEVEN-NETZ, Frederik Holst@2:242/255.5 FIDO-Classic. Ich freue mich auf Ihre Reaktion !

Frederik Holst

Workshop ATARI-BASIC Teil 4

Herzlich willkommen , moin moin und Hallo ...

Ich lade Sie nun wieder ein zum Basic-Kurs auf dem ATARI-XL/XE.

Heute werden wir mal ein paar Feinheiten am Texteditor vornehmen. Da dieses allerdings sehr viel Platz in Anspruch nimmt, werde ich mich erst im nächsten Teil um weitere Befehle bemühen. Das heißt, daß wir heute nur am Texteditor werkeln werden.

Ich hoffe, daß wir noch allen Wünschen gerecht werden können. Dazu benötige ich allerdings Eure Hilfe. Mich würde mal interessieren, was Ihr alles von einem Texteditor erwartet. Noch sind alle Möglichkeiten offen.

Also schickt mir Eure Anregungen, damit wir sie verwirklichen können.

So, nun aber genug geredet und ran an den Texteditor.

!!!!!ACHTUNG!!!!!

Für die Fortsetzung des Texteditors benötigen Sie die Teile 1,2 und 3.

Bitte geben Sie das abgedruckte Listing ein.

Wenn Sie nun in das Auswahlmenü möchten, können Sie dieses mit der CONTROL-Taste erledigen. Betrachten Sie dazu auch die folgende Liste 4.1.

Tabelle 4.1

Ctrl+D = Datei

Ctrl+B = Bearbeiten

Ctrl+S = Suchen

Ctrl+O = Optionen

Wenn Sie jetzt einen Punkt aus dem Auswahlmenü anwählen, bekommen Sie nur die Mitteilung, daß das Programm noch nicht fertig ist. Bei Druck auf die RETURN Taste gelangen Sie wieder zurück in das Menü.

So, das war es mal wieder für heute. Im nächsten Teil werden wir uns um den Menüpunkt "DATEI" beschäftigen. Im übernächsten Teil dann kommen wir zum Menüpunkt "BEARBEITEN" und danach werden wir uns noch um die Menüpunkte "SUCHEN" und "OPTIONEN" kümmern.

Viele, die neben Ihrem XL/XE auch noch einen PC mit MS-DOS ab Version 4.1 haben, werden schon bemerkt haben, daß der Editor sich so langsam dem MS-DOS-Editor nähern. Das ist richtig.

Allerdings wird dieser Editor am Schluß noch mit Icons und Joystick/GEOS-/ATARI-Maus ausgestattet, so daß man dann ganz einfach nur noch das Icon anklicken muß, um eine Funktion auszuführen. Aber bis dahin ist noch ein weiter Weg.

So, nun wünsche ich Ihnen noch viel Spaß mit dem Editor.

underground-SOFT/Kay Hallies

Listing: Texteditor Teil IV

```
9 GOTO 1000
100 REM ***ACHTUNG !!!! Dieser REM-Befehl ist WICHTIG !!! ***
120 REM
125 REM
130 REM
1000 POSITION 0,0
1010 ? "Datei  Bearbeiten  Suchen  Optionen"
1020 POSITION 0,1:? "------------------------------------"
1030 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
1040 IF T=4 THEN CLOSE #1:GOTO 1500:REM Ctrl "D" = Datei
1050 IF T=2 THEN CLOSE #1:GOTO 2500:REM Ctrl "B" = Bearbeiten
1060 IF T=19 THEN CLOSE #1:GOTO 3500:REM Ctrl "S" = Suchen
1070 IF T=15 THEN CLOSE #1:GOTO 4500:REM Ctrl "O" = Optionen
1080 GOTO 1030
1090 END
1510 POSITION 0,1:? "                     "
1520 POSITION 0,2:? " 1. NEU              "
1530 POSITION 0,3:? " 2. OEFFNEN          "
1540 POSITION 0,4:? " 3. SPEICHERN        "
1550 POSITION 0,5:? " 4. SPEICHERN UNTER  "
1560 POSITION 0,6:? " 5. DRUCKEN          "
1570 POSITION 0,7:? " 6. BEENDEN          "
1580 POSITION 0,8:? "                     "
1590 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
```

```
1600 IF T<>155 THEN POSITION 0,9:? "Ist noch nicht Fertig!":FOR I=1 TO
200:NEXT I:GOTO 100
1605 IF T=155 THEN 100
1610 GOTO 100
2499 END
2500 POSITION 1,1:? "                "
2510 POSITION 1,2:? " 1. Ausschneiden "
2520 POSITION 1,3:? " 2. Kopieren     "
2530 POSITION 1,4:? " 3. Einfuegen    "
2540 POSITION 1,5:? " 4. Loeschen     "
2550 POSITION 1,6:? "                "
2560 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
2570 IF T<>155 THEN POSITION 0,7: "Ist noch nicht fertig!:FOR I=1 TO 200:
NEXT I:GOTO 100
2580 IF T=155 THEN 100
2570 GOTO 100
3499 END
3500 POSITION 4,1:? "                "
3510 POSITION 4,2:? " 1. Suchen       "
3520 POSITION 4,3:? " 2. Weitersuchen "
3530 POSITION 4,4:? " 3. Aendern      "
3540 POSITION 4,5:? "                "
3550 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
3560 IF T<>155 THEN POSITION 0,5:? "Ist noch nicht fertig!:FOR I=1 TO 200:
NEXT I:GOTO 100
3570 IF T=155 THEN 100
3580 GOTO 100
4499 END
4500 POSITION 6,1:? "                      "
4510 POSITION 6,1:? " 1. Bildschirmanzeige "
4520 POSITION 6,2:? " 2. Pfad fuer Hilfe   "
4530 POSITION 6,3:? "                      "
4540 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
4550 IF T<>155 THEN POSITION 0,4:? "Ist noch nicht fertig!:FOR I=1 TO 200:
NEXT I:GOTO 100
4560 IF T=155 THEN 100
4570 GOTO 100
5499 END
```

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-
Jubiläumsangebot siehe Seite 17

PD-ECKE von Markus Rösner

Hallo Freunde der PD-Software. Ich hoffe, Ihr seid alle gut ins neue Jahr gerutscht und bereit für eine geballte Ladung neuer PD-Software. Diese Ausgabe können wir Euch fünf neue PD-Disketten vorstellen, zwei aus dem Bereich Spiele, zwei aus dem Bereich Anwender und eine Disk voller Demos. Beginnen wir zuerst mit der Spielesoftware:

SPACE CRAFT

Hierbei handelt es sich nicht nur um ein Spiel allein, sondern auch noch gleichzeitig um einen Spielegenerator, mit dem man ohne Probleme seine eigenen Games kinderleicht erstellen kann. Doch dazu später mehr.

Zuerst einmal befindet sich neben dem eigentlichen Spieleprogramm noch ein fertiges Spiel auf der Diskette, welches man schonmal spielen kann. Mit "Space Craft" lassen sich prima Jump'n'Run Games herstellen. Im Editor kann dann für die vorhandenen Zeichen eigene Muster erstellt werden, wie aufzusammelnde Gegenstände, Bonipunkte u.v.m. Das Aussehen kann sich in jedem Bild ändern, da der Mini-Zeichensatz jedesmal mit abgespeichert wird.

Das Spiel "Space Craft" bietet alle Features, die der Editor bietet, so daß man gleich sehen kann, was damit möglich ist. Insgesamt gesehen eine sehr gute PD-Diskette, die neben einem guten Spiel noch den Spieleditor bietet, sodaß auch Leute ohne Programmierkentnisse problemlos ihr eigenes Spiel erstellen können.

Alles was man dazu braucht, ist ein Joystick und diese PD-Diskette. Empfehlenswert.

Best.-Nr. PD 249 DM 7,-

BASIC GAMES

Und hier haben wir eine ganze Diskette voller Spiele, die allesamt in Basic verfaßt wurden, aber durchaus zu überzeugen wissen und außerdem nicht auf einen bestimmten Bereich begrenzt sind. Man findet selten Spiele aus allen Bereichen auf einer Diskette verstreut, aber hier ist es, was ich persönlich sehr gut finde.

Aber was ist denn nun alles auf dieser PD-Disk? Nun, zum einen wäre da "Monopoly", welches eigentlich bekannt sein müßte.

Ein Geschicklichkeitsspiel ist "Spy Plane", in dem man ein Flugzeug



durch einen Höhlenkomplex steuert und aufpassen muß, nicht von den feindlichen Bodenstationen abgeschossen zu werden oder mit einem Hindernis zu kollodieren.

Ein Senso-Clone ist mit dem Spiel "Simon" vertreten. Es bietet auch optisch ein wenig etwas und hebt sich somit von den restlichen Games dieser Art ein wenig ab.



Primitive, aber dennoch irgendwie lustige Grafik bietet das Jump'n'Run Spiel "Escape From Epsilon", und das Köpfchen raucht wieder, beim Schachspiel.

"Chess" ist ein Schachspiel, das für einen Spieler ausgelegt ist oder den Computer gegen sich selbst spielen läßt.

In den Wilden Westen entführt das englische Textadventure "Dalton" und ein Spiel ebensolcher Kategorie ist das "Alaska Adventure"; es entführt den Spieler in die Welt aus Schnee und Eis.

Insgesamt gesehen also eine sehr gute Diskette mit viel Inhalt.

Best.-Nr. PD 250 DM 7,-

DISK UTILITIES

Alles mögliche für den Anwenderfreund läßt sich auf dieser PD-Diskette finden. Neben einem Generator für ein Game-Dos befindet sich z.B. noch ein Textverarbeitungsprogramm auf dieser Diskette, das einen 80 Zeichenmodus bietet.

Es gibt auch noch ein Programm zum ausdrucken von Listings auf Epson- und kompatiblen Druckern, das auch die ganzen Grafikzeichen u.a. mitausdruckt.

Außerdem gibt es noch ein Screen-Dump Programm für Epson- und kompatible Drucker sowie ein Utility für einen Gemini-Drucker, das Zeichensätze übermittelt.

Summasumarum befinden sich auf dieser PD-Diskette neun Utilities aus allen Bereichen, ich frage mich nur,

PD-HIGHLIGHTS

warum diese Disk "Disk Utilities" heißt. Nur wenige der neun vorhandenen Utilities benötigen unbedingt den Einsatz von Disketten. Aber insgesamt gesehen lohnend.
Best.-Nr. PD 251 DM 7,-

HORRORSOFT UTILITIES

Recht vielfältig geht es auf dieser PD-Diskette zu. Auf zwei Diskettenseiten bietet diese Diskette enorm viel aus dem Bereich Utility und Anwender. Bootet man die erste Diskettenseite, so gelangt man ins Menü durch Eingabe folgender Sequenz: RUN "D:MENUE" und anschließendem Druck auf die Return-Taste.



Auf der zweiten Diskettenseite verhält es sich ein wenig anders. Hier sollte man zuerst Turbo-Basic laden und vom Turbo-Basic aus diese Sequenz verwenden. Aber was bietet diese Diskette? Viel, sehr viel, das könnt ihr mir glauben.

Es gibt einen Funktionsplotter, einen Musikeditor, einen Editor für Displaylisten, einen Unprotector, mit dem man Basic-Programme Entschützen kann, die mit dem berühmt berüchtigten Poke geschützt wurden. Außerdem gibt es dann noch einen Zeichensatzfinder, der eben Zeichensätze auf Boot-Disketten ausfindig machen kann oder ein Gamedos-Generator, ein Kopierprogramm für Disk/Tape/Cartridge, den Diskcollector, der das Diskplanen zum Kinderspiel macht.

Der Floppy-Test und der Autorun.Sys Maker sind sicherlich ebenfalls interessant, mindestens genauso wie das



Programm "Drehkörper", der Dos-Farbengenerator und der "Zeichen Zauberer", ein Zeichensatzeditor.

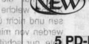
Dann gibt es noch einen Zeilenassembler für die kleinsten Assemblerprogramme, den Basic-Protector, noch einen Musikeditor, den Variablen-Changer, die Segment-Zerlegung und zum Schluß noch zwei kleine Grafikimpressionen zum entspannen.

Insgesamt also recht viel an Software, an sehr guter Software, zum sagenhaft günstigen PD-Preis, also auf dieser Diskette müßte eigentlich jeder User etwas für sich finden.
Best.-Nr. PD 252 DM 7,-

MEGA-DEMOS 1

Und da sich auch sehr viele Freunde von Demos unter den Lesern des Atari-Magazines befinden, hier noch eine prima Diskette mit ein paar netten Demos, die zu gefallen wissen.

Auf zwei Diskettenseiten befinden sich hier z.B. "The Top I" und "The Top II", zwei Demos aus Polen, die jedem wenigstens vom Namen her etwas sagen müßten und wohl mit zu den Besten gehören.



Außerdem gibt es noch "The Laser Demo" von LK Avalon, "Five To Five" und "Alf Scroller". Für Freunde von Demos sicherlich sehr interessant.
Best.-Nr. PD 253 DM 7,-

LAST PD-NEWS

Wenn ihr einmal eine wirklich sehr gute Demo sehen wollt, dann solltet ihr einmal in die "Cool Emotion" Demo reinschauen. Die hat bisher jedem gefallen, selbst eingefleischten Spielern. Mehr über dieses fantastische Demo könnt ihr im brandneuen "Syzygy 2/94" nachlesen. Und solltet ihr neue PD-Software haben, so sendet sie uns zu, wir sind immer auf der Suche nach neuer, vielleicht sogar selbstgeschriebener PD-Software, wir können eine sehr weite Verbreitung garantieren.

Nunja, das soll's für diesesmal in der PD-Ecke gewesen sein, vielleicht hat sich der eine oder andere oder die eine oder andere für eine PD-Diskette interessiert, diesesmal ist wirklich sehr gute PD-Software am Start. Viel Spaß mit dieser Software bis zum nächsten Mal dann. Adios,
Markus Rösner

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin



Verkaufe Philips Grünmonitor mit Anschlußkabel an Atari 800 XE/XL für DM 80,-. Bernd Böttcher, Am Hohen Ufer 32, 59399 Olfen.

Suche das Atari Profibuch und Atari Intern. Telefon ab 18 Uhr 06021/28943 Jürgen verlangen.

Verkaufe Floppy 1050 mit Speedy, Trafo und Datenkabel. VB 300,- DM. Trackball 20,- DM. Michael Fischer Oberer Handweiser 10, 59872 Meschede.

Suche gebrauchte Floppy voll funktionsfähig. Preis von 50,- bis 100,- DM. Schriftlich an: Nico Lachmann, Groschstr. 1, 07745 Jena/Göschwitz.

Guten Rutsch in das Jahr 1994 für alle ATARI XL/XE-User wünscht Euch Sebastian Wunderlich.

Verkaufe Atari 800XL für 60,- DM + Versandkosten (mit Netzteil und Software auf Anfrage). Biete außerdem noch Netzteile für XL/XE für 30,- DM pro Stück. Tel. 03447/832807.

Suche dringend Software und Bücher für den Farbplotter 1020. Wer weiß, wo man Papierrollen für den Plotter bestellen kann? Tel. 03338/3250.

Biete XL/XE Netzteile und XF-Platinen (auch ohne Chips) zum Preis von max. 100 DM. Angebote an: Falk Möckel, Schulstr. 1a, 04603 Windischleuba.

Die neue Maus ist da.

Siehe Seite 47

Das PD-MAG sucht ständig Soundmonitor-Musiken und billige Softwarew. Auch Hardware wird gesucht. PD-MAG, S. Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Suche: Netzteil für Atari 1025. Ludwig Blauensteiner, Brüsselerstr. 33, 50674 Köln 1, Tel. 0221/211299.

Bitte beachten Sie die Seiten

17 und 45

Suche dringend Anleitung zum Drucker Panasonic KX-P 1080 oder 1091, oder Hinweise zu den Dip-Schaltern. Bitte meldet Euch bei: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Verkaufe 2x 800XL, 1x 1050, 1x CX12, 1x 1010, viele Programme, Preis VB. Jürgen Brei, Schmiedgasse 1, 93092 Sarching, Tel. 09403/4825.

800XL mit Floppy 1050 mit Beschreibungen und Originalkartons und jeder Menge Zubehör (div. Handbücher, Cartridges, Spiele und Anwender-Software, Atari-Magazine etc.) gegen Gebot zu verkaufen. Liste gegen Freiumschlag von Christian Wotzka, Am Rathausplatz 6, 76744 Wörth.

Ich suche noch XF551 Laufwerke. Sie müssen 100% o.k. sein und dürfen nicht über 100,- DM kosten. Auch nur die Floppy-Platinen der XF551, welche 100% o.k. sein müssen und nicht über 50,- DM kosten , werden von mir gesucht. Bitte Angebote nur schriftlich an: Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt

!!! ACHTUNG !!!! ACHTUNG !!! Wir suchen immer noch einen Programmierer, der sich in Maschinensprache oder Assembler auskennt und Lust und Zeit hat das "UNI-DOS 5.0", das in Turbo-Basic geschrieben ist, in Maschinensprache umzusetzen. Als kleine Belohnung gibt es das "UNI-DOS 5.0" inclusive Hardwareschlüssel und Benutzerlizens für einen Rechner. Also meldet Euch bitte bei:

COMPY-TECH/Kay Hallies, Stichwort: UNI-DOS, c/o Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt.

Verkaufe Atari 800XE und Datasette kaum gebraucht. VB 150,- DM. Wer möchte Eproms gebrannt haben? Melde Dich. Bitte Rückporto beilegen. Josef Liening, Annastr. 12, 49835 Wietmarschen.

NEU
SYZYGY
MISTER X

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4. April 1994

Bitte beigeglegte Postkarte verwenden



Happy Birthday PD-Mag!!!

Ein stolzes Jahr ist es nun schon alt, das Power per Post PD-Mag, und zur Feier dieses Ereignisses werden starke Geschütze aufgefahren.

Zuerst einmal ein herzliches Dankeschön an Thorsten Helbing, der mit Fantasie und Können einen großen Teil zur Verbesserung des PD-Mags beigetragen hat. Ab dieser Ausgabe ist das Vor- und Zurückblättern der Texte möglich. Die Texte werden in einem Stück eingeladen, so daß die Musik nur noch einmal pro Text für einen kurzen Moment aussetzt.

Während der Menüs läuft die Musik weiter und das lästige Diskettendrehen fällt ebenfalls weg. Außerdem wurde die Druckroutine erheblich verbessert und die einzelnen Menüs werden ebenfalls nicht mehr nachgeladen, sondern stehen als Unterprogramme jederzeit abrufbar im Speicher.

Zu diesen Verbesserungen kommt noch die Tatsache, daß durch die verkürzten Magazinprogramme mehr Platz für PD-Software vorhanden ist.

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Dadurch bietet das PPP-PD-Mag 2/94 nicht nur 5-PD-Softwaretests, die Top-Ten, den Hardwaretest, interessante News, Leserbriefe und vieles mehr an Texten, sondern auch folgende Spitzensoftware:

The Top Demo, Sabath-Demo, CSM-Editor, Automate, Hockey, Glob, Tombstone, Miniutility, Timeclock, das Grafikadventure Future Nightmare und das Ballergame Aliens 2. Wo sonst bekommt man rund 100 Seiten Infos, jede Menge Spiele, gute Anwenderprogramme und erstklassige Demos zum Spottpreis von nur 12,- DM??? Garantiert nirgends.

Deswegen zögert nicht länger und bestellt Euch Eure Geburtstagsausgabe des Power per Post PD-Mags für nur 12,- DM.

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf der Seite 56.

Best.-Nr. PDM 294 DM 12,-

SYZYGY 2/94

Leider hatten wir zu Redaktionsschluß noch keine Reaktionen seitens der Leserschaft erhalten, sodaß wir leider nocht nicht wissen, was wir Eurer Meinung nach ändern sollten oder beibehalten sollten.

Wir haben guten Gewissens die zweite Ausgabe jetzt in Angriff genommen, die zeitgleich mit diesem Atari-Magazin erscheint. Ich will Euch hier einige Highlights dieser Ausgabe nennen:

Wir werden wieder polnische Anleitungen eindeutschen, diesesmal ist u.a. Miecze Valdgira dabei. Außerdem steht die ARGS-Hardware an, wie RS232-Schnittstelle, Resident u.v.m.

Die Serien werden fortgesetzt und auf dem Prüfstand befinden sich u.a. Madstone, Quick, Desktop Atari, F15 Strike Eagle, Nuclear Nick, Minesweeper, Phantastic Journey 1 + 2 sowie wieder einige PD's. Wir werden außerdem unsere Serien fortsetzten, wie z.B. den Basic-Kurs für Anfänger und für Fortgeschrittene.



Außerdem gibt es wieder Wettbewerbe, Spieletips und auf dem Prüfstand der Hardware befindet sich dieses mal die "Black Box". Oder kennt jemand von Euch schon die "Cool Emotions Demo"? Wenn nicht, dann schnellstens das Syzygy gelesen, denn es handelt sich hierbei einmal um eine wirklich gute Demo, nicht wie der sonstige Schlunz, sondern eine richtige Demo. Und natürlich noch sehr viel mehr. Wir kommen insgesamt wieder auf etwa 40 Texte oder sogar ein paar mehr.

Wir würden uns freuen, wenn Ihr Interesse am "Syzygy" zeigt, es einmal kauft, denn dann werdet Ihr überrascht sein und außerdem würden wir uns dann noch freuen, wenn Ihr mitarbeitet, damit das Magazin ein noch breiteres Spektrum bekommt und wenn Ihr nur an den Wettbewerben mitmacht, das ist egal, Ihr arbeitet dann im gewissen Maße auch mit.

Außerdem könnt ihr noch viele schöne Preise gewinnen, denn wir verlosen z.B. in dieser Ausgabe zwanzig Polen-Games, da lohnt sich doch das mitmachen. Also, bis dann, Euer Syzygy-Team. Stefan Lausberg

Best.-Nr. AT 290 DM 9,-

DISK-LINE 27

Hier kommen wieder tausende Bits und Bytes für Euren XL/XE! Das Programm **BAUMGRAFIK** zaubert mit Fraktalgrafik in höchster Auflösung ein Baumgebilde auf den Bildschirm, das nach der jeweiligen Parametereingabe entsteht.

Wer mal einen Überblick mit Beispielen haben will, was der XL/XE so alles kann, braucht nur die **BEISPIELDEMOS** in Basic zu starten und kann sich kleine Beispiele aus den Bereichen Grafik, Musik und Spiele ansehen.

Dies ist auch eine gute Gelegenheit für Anfänger, zu sehen, mit welchen Programmiertricks man bestimmte Effekte erzielen kann.

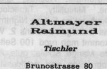
Bunt und aufwendig ist die Assemblerdemo **CIRCLETWIST**, die wieder von allem, nämlich Grafik, Musik und Digisound hervorragende Darstellungen bietet und das gleich in zwei Teilen.

Wer viel mit Daten zu tun hat, sollte sie am besten mit der sehr benutzerfreundlichen und komfortablen **ATARI-DATEN-BANK** verwalten. Wer das Modul ATARI Artist nicht hat, das Bilder im komprimierten Format laden und speichern kann, dem wird es dank dem **PICTURE-KONVERTER** nun trotzdem möglich sein. Damit kann man nicht nur die Bilder in das jeweils andere Format konvertieren, sondern sie auch noch horizontal oder vertikal spiegeln und invertieren.

Punkterekorde bei Spielen können jetzt mit dem **HOECHSTSUMMENLISTER** bequem in einer Liste verwaltet werden, es können der Spielname, die Punktezahl, der Rekordhalter und das Datum eingetragen, diese Daten alphabetisch geordnet, geändert, gelöscht und natürlich auch (auf jedem!) Drucker ausgedruckt werden. Das Programm läßt sich sogar auf Wunsch mit Joystick und Tastatur gleichzeitig bedienen und wurde graphisch und klangmäßig ansprechend gestaltet.

Aber auch an Spielen ist etwas dabei: Bei **CRACKMEN** geht es darum, in verschiedenen Labyrinthen möglichst schnell die Punkte aufzusammeln, ohne sich dabei erwischen zu lassen.

Außerdem wird Euer mathematisches Können gefragt, denn bei **QUADRAT-WURZELRATEN** und **QUADRAT-ZAHLENRATEN** gilt es, die jeweils richtige Zahl einzugeben, wobei man zwischen Quadratzahlen von 1 bis 20 wählen kann.



Außerdem kann man sich mit dem Programm **VISIT** sehr einfach die eigenen Visitenkarten (auf einem EPSON-kompatiblen Drucker) ausdrucken. Bei diesem Software-Angebot sollte man nicht zögern, also gleich besorgen und ausprobieren!

Best.-Nr. AT 291 DM 10,-

MISTER X

In der letzten Ausgabe des Atari-Magazines habe ich es bereits in einer Vorabversion vorgestellt, dieses neue Spiel von PPP. Jetzt ist die Vollversion erhältlich, die ich jetzt noch einmal ausführlich vorstellen möchte.

Bei "Mister X" handelt es sich um eine Umsetzung des berühmten Brettspieles "Scorland Yard". Vier menschliche Spieler übernehmen die Aufgabe, den vom Computer gesteuerten Mister X in London ausfindig zu machen. Sind keine vier Spieler zur Hand, müssen diese vier Spielfiguren auf die vorhandenen Mitspieler verteilt werden. Im Extremfall übernimmt eben ein Spieler alle vier Detektive.

Auf dem mitgelieferten Stadtplan sieht man, welche Strecken man mit dem Taxi, mit dem Bus oder der U-Bahn bewältigen kann. Aber jede Strecke nur so oft, wie die Fahrkarten reichen. Diese sind für das Taxi zehn Karten, für den Bus acht Karten und für die Bahn vier Karten.

Die Anfangspositionen der Detektive wird durch Zufall bestimmt. Die Zahlen der möglichen Startpunkte rasen nur so durch den Screen und per Druck auf den Feuerknopf wird die Startstelle festgelegt. Mister X zeigt sich jeweils nach Zug drei, acht, zwölf, 18 und 24.

Das Spiel ist geschafft, wenn ein Spieler Mister X gefaßt hat, d.h. auf dem gleichen Feld steht, wie Mister X.

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

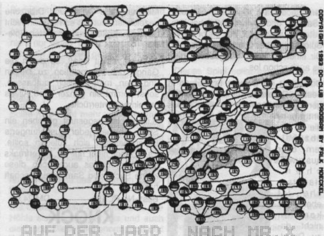
Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

GAMES

Der Vorspann zeigt ein Hotelzimmer vor dem Mordgeschehen und dann nach dem Mordgeschehen, danach erscheint das Intro, nach dessen Abbruch das Spiel geladen wird. Da die gesamte Karte auch im Computer gehalten wird, samt den Positionen der einzelnen Spieler, die ebenfalls grafisch angezeigt werden, kann "Mister X" leider nur auf Rechnern gespielt werden, die eine Ramdisk von minimum 64kB aufweisen, die ständige nachladerei wäre ja nicht zumutbar gewesen.

Für Freunde von "Scotland Yard" ist dieses Spiel sicherlich eine richtige Entscheidung, sofern sie das Brettspiel noch nicht besitzen, denn dieses reizt einfach ein wenig mehr, kann aber nicht alleine gespielt werden, was hier aber keinerlei Problem darstellt. Das Spiel ist gut spielbar, aber irgendwie hätte man durchaus noch mehr herausholen können, aber kein Spiel ist perfekt.

Best.-Nr. AT 287 DM 24,90



DEIMOS

Und auch diesesmal können wir Euch, liebe Leser, wieder einige neue Spiele vorstellen. Die Flut aus Polen will einfach nicht abbrechen, weshalb wir Euch diesesmal wieder vier neue Games vorstellen können, die Ihr ab sofort auch über PPP beziehen könnt. Ursprünglich sollten es fünf Games sein, aber das fünfte wurde zu Redaktionsschluß leider nicht mehr fertig. Nichtsdestotrotz haben wir versucht, diesesmal eine ausgewogene Mischung zu finden.



Bei "Deimos" handelt es sich um die zweite Neuerscheinung, die dem Such- und Sammelgenre mit einem Touch Action-Adventure zuzuschreiben ist.

Wer kennt nicht den Klassiker "Montezuma's Revenge"? In diese Kerbe Spielart schlägt "Deimos" rein. Man steuert in dem riesigen futuristischen Höhlenkomplex einen Helden umher und soll einen Ausweg finden. Dabei gilt es, sehr viele Gefahren zu überwinden, seien es nun gefährliche Spinnen, Spieße, die von der Decke fallen oder Ketten, die ab und zu erscheinen und einem Energie klauen, wenn man sie berührt.

Aber keine Angst, die Ketten erscheinen immer an den gleichen ungünstigen Stellen. Überall verstreut findet man Hilfsmittel wie Schlüssel, die Türen öffnen, Kreuzhaken, mit denen man Mauern einschlagen kann, Energie, die man benutzten kann, sobald die eigene dem Ende zugeht.

Zum Auf- und Abwandern gibt es überall Leitern und Seile, Treppen und noch mehr Leitern. Objekte kann man aufnehmen, indem man sie berührt und dann eine Zifferntaste zwischen eins und fünf drückt, ebenfalls ist es beim einsetzen des Objektes gedacht. Man kann auch nie mehr als fünf Objekte mit sich herumtragen.

Grafisch macht das Spiel einiges her. Die Hintergrundgrafik ist sehr vielfältig, teils komplex und immer schön anzusehen. Die ganzen Objekte wurden prima gezeichnet und animiert, alles ist schön anzusehen.

Die Melodien und Soundeffekte sind den Programmierern wieder einmal sehr gut gelungen. Bei "Deimos" handelt es sich um ein Spiel, welches nicht dazu gedacht ist, einmal kurz angespielt zu werden.

Es ist sehr umfangreich geworden, und man muß sich schon ein wenig Zeit dafür nehmen, und sich eine Karte zu zeichnen, könnte sich manchmal als Vorteil herauskristallieren. Auch "Deimos" ist ein Spiel, das sehr zu gefallen weiß und sicherlich auch jetzt schon zu den Highlights dieses Jahres zählt.

Wer auf Such- und Sammelspiele mit Action-Adventure Elementen steht, der wird auch an "Deimos" nicht vorbeikommen und jenen Usern, die "Montezuma's Revenge" schon 200 mal geschafft haben und mal eine neue Herausforderung suchen, die werden an "Deimos" ebenfalls nicht vorbeikommen.

Best.-Nr. PL 22 DM 24,90

LIZARD

Mit "Lizard" können wir Ihnen, nach langer Zeit endlich mal wieder, ein neues Ballerspiel vorstellen. Dies wird sicherlich einige Freakherzen höher schlagen lassen, denn mit Ballerspielen wird man ja nicht gerade überflutet.

Deine Missionen sind auf den Plane-

ten "Lacertilia", "Ophidia", "Anguis", "Saurus" und "Anura". Welchen Planeten du auswählst, das bleibt Dir vor Spielstart selbst überlassen. Hast Du Dir einen Planeten ausgesucht, geht es auch schon los.

Du kannst mit Deinem Spaceman in bester Dropzone-Manier umherfliegen. Dabei kommen dir viele Aliens entgegen, die es gilt, abzuballern oder auszuweichen. Hauptsache ist eben, sie kommen nicht dazu, Dir etwas von Deiner wertvollen Energie zu stehlen, denn ist diese alle, hast Du keinen Schutzschirm mehr, und eine Feindesberührung ist dann sofort tödlich.



Eine Aufgabe hast du auch: Du sollst alle Energiekristalle aufsammeln, die auf dem Planeten verteilt sind. Naja, aufsammeln nicht direkt, sondern eher abschießen, damit die Aliens nichts mehr mit der Energie anfangen können. Hast Du alle Kristalle vernichtet, fliege ans Ende der Raumstation des Planeten (dies ist ganz rechts).

Nun mußt Du Dich noch dem Herrscher der Raumstation stellen, einem Riesenalien, damit Du den Planeten verlassen und Deine Mission fortsetzen kannst.

Die Grafik sieht sehr gut aus. Es ist alles klar deffiniert, sehr farbenfroh und schön anzusehen. Manchmal gibt es z.B. Aliens, die wie Smilies aussehen. Überhaupt ist den Programmierern eine sehr gute Mischung gelungen, was die Aliens angeht. Es wurde darauf geachtet, daß es nicht so schnell langweilig wird und eine riesige Auswahl an Aliens geschaffen. Leider gibt es keine Musik, dafür aber Soundeffekte. Diese sind gar nicht mal schlecht geworden. Das Spiel könnte man als Mischung aus Zybex und Dropzone bezeichnen, nur hat es natürlich nicht die Schnelligkeit letztgenannten Spieles.

Aber es macht Spaß, so durch die Gänge der Raumstation zu fliegen und man muß höllisch aufpassen, sonst kommt ein ganzer Stoß Aliens auf einmal hinterrücks.

"Lizard" ist insgesamt gesehen ein Spiel, welches jeder ausgehungerte Ballerspielfreak sich zulegen sollte. Es ist aber nicht nur für Ballerfreaks ausgelegt, da es auch noch diese kleine Such- und Sammeleigenschaft hat.

Best.-Nr. PL 19 DM 24,90

KNOCK

Denkspielefreaks kamen in letzter Zeit auch ein wenig kürzer, was neue Games angeht. Dies ändert sich jetzt, denn mit "Knock" ist ein weiteres Denkspiel auf dem Weg, das Herz eines jeden XL/XE Freaks zu erobern.

Man steuert in den bildschirmgroßen Labyrinthen einen kleinen Gnom, der ganz gierig darauf ist, alle auf dem Schirm verteilten Herzen aufzusammeln. Nur leider klappt es nicht so ganz mit dem laufen, denn einmal in Fahrt gekommen, hält der Gnom erst wieder an, wenn er auf ein Hindernis stößt (Wand oder Herz), was die Aufgabe natürlich erschwert.



Manche Herzen scheinen auch unerreichbar. Scheinen, nicht sind. Denn es gibt noch Mauerblöcke, die man verschieben kann, allerdings haben diese die gleichen Eigenschaften, wie der kleine Gnom, halten also erst wieder an, wenn sie auf ein Hindernis stoßen, was der Gnom sein darf oder

GAMES

eine Mauer, aber kein Herz, denn diese überrolt der Block und vernichtet es dabei. Der Level wird dadurch unlösbar.

Zudem ist einem das Zeitlimit nicht gutgesinnt. Es gibt also sehr viel zu tun... Vom Titelbild aus kann man sich alles einmal genauer ansehen, sei es nun die Highscoreliste oder einen allgemeinen Überblick.

Zudem bietet "Knock" eine Passwortfunktion. Alle zehn Level bekommt man ein neues Passwort verraten, das man hier eintragen kann, damit man nicht immer wieder von ganz vorne beginnen muß. In der "Games Guide" dieser Ausgabe des Atari-Magazines findet ihr die ersten beiden Passwörter. In der Testphase kamen wir bis Level 29, deshalb leider nur zwei Passwörter.

Die Grafik ist nicht allzu anspruchsvoll. Sie ist schön anzuschauen, der Gnom ist lustig animiert. Aber das war es im großen und ganzen schon. Die Mauersteine sehen immer wieder ein wenig anders aus. Die Programmierer haben ein Zufallsprinzip eingebaut, sodaß jeder Level immer anders aussieht, von den Mauersteinen her gesehen.

An Sound gibt es eine sehr gute Melodie, die gut mit Digi-Sounds bestückt ist. Bei "Knock" handelt es sich um ein sehr gutes Denkspiel, das versteht, den User an den Computer zu fesseln. Da die Level immer gut schaffbar sind und man nicht vor Frust den Computer in die Ecke pfeffern will, erzielt man immer wieder kleine Erfolge, die zum weitermachen animieren.

Ganz harte Denkspielfreaks werden in den ersten 20 Leveln denken, das Spiel sei viel zu leicht, aber diese Level sind eigentlich nur zum einspielen gedacht, was aber nicht heißen soll, daß die Level ab 21 nicht mehr zu lösen sind; es geht alles, wenn man nur minimal nachdenkt, oder manchmal auch maximal, aber es geht alles, meist scheitert es nur am Zeitlimit. Und da manche Level auf

Aktuelles

viele tausend verschiedene Varianten (naja, fast) gelöst werden können, wird auch das Durchspielen bereits geschaffter Level nicht allzu langweilig. Insgesamt gesehen sehr zu empfehlen.

Best.-Nr. PL 20 DM 24,90

SOS Saturn

Die letzte Neuerscheinung aus Polen für diese Ausgabe wollen wir Euch jetzt vorstellen.

Dinos hier, Dinos da. Dinos dort und Dinos fort. Hä? Naja, aber drücken wir es einmal so aus: Ganz im Trend liegt dieses neue Game aus Polen. Denn bei "Sos Saturn" spielen Dinos eine Hauptrolle. Aber leider keine gute, denn das Spiel spielt sich in einem Höhlenkomplex ab.

Irgendwie bist Du als Elitekämpfer in diese Höhle gekommen und sie wurde hinter dir verschlossen. Dinos machen sich in dieser Höhle nämlich sehr stark und wollen in naher Zukunft auf die Oberfläche treten, um ihn einzunehmen, was Du natürlich verhindern mußt, wie ist ganz egal, hauptsache ist, die Dinos schaffen dies nicht, da sie böse gewillt sind. Also auf den Weg gemacht!

Du marschierst also Durch die Gänge der Höhle, auf der Suche nach den Dinos und diversen Hilfsmitteln, wie Sprengstoff zum sprengen von Höhlenteilen, um überhaupt weiterzukommen, eine Lampe gibt es, Schlüssel für Türen und noch so einiges mehr.

Aufsammeln geht, indem man mit der Spielfigur auf das Objekt geht, die Spacetaste drückt und dann mit dem Joystick entscheidet, wohin man das Objekt haben will. Dies ist nur von persönlichem Vorteil, je nachdem wie man alles einsetzen will, oder man kann es auch einfach der Reihe machen, dies ist völlig egal. Dann noch den Feuerknopf gedrückt und es ist alles erledigt.

Ein Objekt ruft man ab, indem man die Spacetaste drückt, ein Objekt auswählt und den Feuerknopf drückt.

Begegnet man einem Dino, so kann man ihn meistens auch abballern. So ein Riesenvieh benötigt natürlich nicht nur einen Treffer, da muß man schon in die vollen gehen. Eigenartig ist es nur, wenn die Dinos dann erledigt sind. Man sieht einen kleinen Atompilz und die Dinos zerfallen zu Staub.

Sollte man nicht mehr weiterkommen oder man will gleich zu Beginn keine Karte zeichnen, sondern gleich richtig beginnen zu spielen, so sollte man die Diskettenhülle untersuchen, denn neben der Diskette befindet sich darin noch eine Karte des gesamten Komplexes.

Die Grafik ist sehr gut geworden. Die Höhle sieht richtig gut aus und auch die Dinos. Diese sind enorm groß und sehr gut animiert, vor allem sehen sie nicht alle gleich aus. Es gibt viele verschiedene Arten. Manche fliegen, manche laufen auf dem Boden, manche laufen auf der Decke so abgehängt umher, es ist einfach fantastisch. Und auch die eigene Spielfigur ist sehr gut gelungen, die Animationen sind überall perfekt, was man auch von der Grafik behaupten kann.



Zudem kann man sich während des Spieles für die sehr gute Hintergrundmusik oder die fantastischen Soundeffekte entscheiden. Die Effekte hören sich richtig echt an. Bei "Sos Saturn" handelt es sich um ein sehr gutes, überdurchschnittlich geniales Such- und Sammelspiel, bei dem Action-Adventure Elemente nicht fehlen.

Dieses Spiel sollte eigentlich in keiner Sammlung fehlen, dank "Sos Saturn" fängt das Spielejahr schon überdurchschnittlich genial an. Ein Spiel, das Dich so schnell nicht mehr loslassen wird.

Best.-Nr. PL 21 DM 24,90

Warhawk

Hallo Leute,

ich möchte in dieser Ausgabe mal ein Spiel testen, das es nicht bei Power per Post zu bestellen gibt. Mit diesem Bericht will ich denen, die das Atarimagazin nur als Katalog ansehen mal zeigen, daß sie sich irren. Das Atari-Magazin ist kein Katalog, sondern ein ernstzunehmendes Magazin mit ehrlichen Testberichten, am denen nichts verschönt wird.

Warhawk

Warhawk ist ein typischer Vertreter der Gattung Weltraumballerorgie. Wie immer ist die Vorgeschichte eines solchen Spiels eher mäßig. Irgendwo in einer dunklen Ecke der Galaxis treiben sich wohl immer Fieslinge herum, die das Universum ins Chaos stürzen wollen. Wie immer bist Du die letzte Hoffnung für die guten und lieben Bewohner der Galaxis, und so düst man mal wieder mit einen Raumkreuzer in die Schlacht hinaus.

Warhawk beginnt sehr schön, denn nach dem Laden ertönt die wohl allen bekannte Melodie von Rob Hubbart. Dazu sieht man einen in mehreren Ebenen und Geschwindigkeiten scrollenden Sternenhimmel und den Schriftzug Warhawk. Wirklich nett anzusehen. Als kleinen Gag kann man die Flugrichtung der Sterne durch drücken von Option umdrehen. Kommen wir nun zum Spiel.

Warhawk ist klar ein Fall für Leute mit einem schnellen Feuerdaumen. Die Gegner sind schnell und zahlreich, so daß nur die Feuergeschwindigkeit zählt. Die Grafik ist ein Gemisch aus

mehrfarbig und detailiert sowie grob und einfarbig. Die auftauchenden Bodenziele sind mit viel Liebe gezeichnet worden und glotzen mit vier Farben, während alle Sprites etwas grob aussehen und ihnen eine Farbe reichen muß. Alles in allem ist die Grafik ganz brauchbar, hätte aber auch besser sein können.

Die Sound FX sind recht gut, nur nicht sehr abwechlungsreich. Die Titelmelodie jedoch gehört zu den 10 besten Musikstücken, die es für den kleinen Atari gibt. Das Game bietet viel Balleraction und eine Menge Gegner, welche auch recht gut schießen können. Das Spiel ist nicht gerade einfach, aber mit ein bisschen Übung doch zu schaffen. Die fetzige Action sorgt für lang anhaltende Motivation und ich kann dieses Spiel allen Ballerfreunden wärmstens empfehlen.

****

*Grafik 71% *

*Sound 76% *

*Motivation 80% *

*Gesamt 76% *

****

Warhawk liegt im Preis so um 15,- DM, die es mit Sicherheit Wert ist.

Sascha Röber

"Johnny the ghost"

Kurzvorstellung eines neuen Spiels von Powersoft. Ein ausführlicher Bericht folgt in der nächsten Ausgabe.

JOHNNY THE GHOST ist ein Denkspiel mit einer kleinen Prise Geschicklichkeit. Der Spieler kämpft hier nicht nur gegen die verschiedenen Tücken mancher Level, sondern auch gegen die Zeit, Aber keine Angst. Alle Level lassen sich einzeln anwählen, was die Sache doch schon ziemlich erleichtert. Oder?

Aber nun zum Spiel selbst. Nach dem Titelbild kommen Sie mit START in das Auswahlmenü. Hier lassen sich mit Joystick oder CX 85 die Level anwählen.

Joystick rauf oder CX 85 "8" = +1

Joystick runter oder CX 85 "2" = -1

Joystick rechts oder CX 85 "6" = +10

Joystick links oder CX 85 "4" = -10

Feuerknopf auf Joystick oder ENTER auf CX 85 startet den Level.

Ihre Aufgabe ist einfach. Berühren Sie alle Helme, um Sie verschwinden zu lassen. Um Löcher und Gruben zu überbrücken, schieben Sie einfach Steine hinein. Aber Vorsicht! Man kann immer nur einen Stein schieben. Und bauen Sie sich nicht ein!

Es gibt zwei Helmarten. Die Ritterhelme fallen nach, die Taucherhelme schweben in der Luft. Neben den Leitern gibt es in manchen Leveln auch Hangeln und Bröselsteine. Steht z.B. ein Stein auf einer Hangel, kann man sich unter dem Stein "durchhangeln". Man kann auch von einer Hangel abspringen. Einfach zweimal Joystick bzw. CX85 nach unten. Fertig! Auf Bröselsteinen kann man prima gehen, oder man läuft einfach durch. Weg sind sie. Aber Vorsicht! Manchmal sind sie zur Lösung eines Levels wichtig.

Der Spieler hat drei Leben, dargestellt durch die kleinen Herzen. Man verliert eins, wenn die Zeit abgelaufen ist. In einer ausweglosen Situation kann man mit OPTION den Level neu beginnen, verliert allerdings dabei auch ein Leben.

Ach ja. Noch eins. Sollte der Sound während des Spieles nerven, kann man ihn nach Belieben mit SELECT ein- und ausschalten.

Drachensoft und Powersoft wünschen nun viel Spaß mit

JOHNNY THE GHOST

P.S. Auch von Drachensoft erschienen: NUNTRIS Weitere Games sind in Vorbereitung.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 292 DM 19,-

ATARI magazin -PD-MAG Nr. 1/94

PD-MAG 1/94

Auch die neuste Ausgabe des PPP-PD-Mags, wieder zusammengestellt von Sascha Röber, umfaßt zwei beidseitig bespielte Disketten mit vielen Texten und unterhaltsamen Programmen aller Art. Von der Technik her ist diesmal kaum etwas geändert worden, so daß man, wie bei den vorangegangenen Ausgaben, die Diskette zum Lesen eines bestimmten Textes ab und zu mal wenden muß. Wie aber kürzlich zu erfahren war, arbeitet man schon an einer Verbesserung, so daß Maßnahmen dieser Art in Zukunft überflüssig sein werden.

Das Intro wird bei jeder Ausgabe von einer anderen Person geschrieben, und so stammt es diesmal von Wolfgang Freitag, besser bekannt als Friday-Soft. Es ist für eine Datei in Maschinensprache ziemlich lang geworden, aber sobald es geladen und gestartet worden ist, wird einem sehr schnell klar, warum: Nach großen Buchstaben, die den Namen des Magazins bilden und mehrmals gedreht werden, ist eine digitalisierte Sprache zu hören, die irgendwie ein wenig an die bekannte Sesamstraße erinnert, und so wird man auch scherzeshalber mit "Hallo, liebe Kinder!" begrüßt.

Danach sieht man eine ungewöhnliche grafische Animation, die so aussieht: Horizontale Röhren in Graphics 9, also allen Helligkeiten, die sogar noch durch Verwendung von DLIs mehrere Farben erhalten und wie Wellen bewegt werden sowie einen Scrolltext in großen Buchstaben, die von wechselnden Helligkeiten durchlaufen werden, tauchen auf dem Bildschirm auf, dazu spielt eine gute Musik.

Wenn man weiterkommen will, braucht man nur auf irgendeine Taste zu drücken. Danach fängt der Bildschirm etwas an zu flimmern, was jedoch kein Grund zur Beunruhigung ist, da ordnungsgemäß weitergeladen wird.

Nun dauert es einen Augenblick, bis das Maschinenprogramm, das die Hintergrundmusik lädt und spielt, initialiert ist. Dann hört man die Musik auch schon und kann das Vorwort durchlesen. Sascha bedankt sich darin u.a. für die Welle der Mitarbeit, durch die eine Auswertung des Wettbewerbs möglich wurde und auch die Anzahl der Textbeiträge zugenommen hat. Danach kann man sich wieder entscheiden, ob man die Hintergrundmusik hören will, während man die Texte liest, oder nicht. Nach dieser Abfrage sieht man nach kurzer Zeit das Hauptmenü vor sich.

In der Rubrik "ATARI Neues" steht diesmal erst ein ausführlicher Bericht über die ABBUC-Jahreshauptversammlung. Dann ist zu lesen, daß das bekannte Diskettenmagazin "AMC-Soft" eingestellt wurde. Es folgen Vorstellungen einiger Spiele aus Polen und neuer PD-Software, außerdem wird über ein neues OS für die Speedy und Floppy 2000 berichtet, das es ermöglicht, immer mit maximaler Geschwindigkeit zu arbeiten, man muß es allerdings mit dem im Computer auswechseln und deshalb etwas Erfahrung mit dem Lötkolben haben.

Viel unterschiedliche Software wurde wieder getestet und benotet. Da wäre z.B. COMPUTER PRIMER (eine Diskette mit guten Basicdemos), PINBALLS (mehrere Flipperspiele), LOADED BRAIN (eine Memory-Variante), A CHRISTMAS EVE NIGHTMARE (ein Adventure) und in der Oldie-Ecke wurde die Diskette CREEPY CAVERNS getestet, die jedoch vom Autor ausdrücklich nicht empfohlen wird, weil man auf ihr nur sehr einfache und ebenso langweilige Basicspiele findet.

Als Buch wird diesmal "Jäger des verlorenen Schatzes / Tempel des Todes" unter die Lupe genommen. Wem diese Titel bekannt vorkommen, irrt sich nicht: Es handelt sich dabei um die literarischen Vorlagen für die ersten beiden "Indiana Jones"-Filme, die sogar besser als die Leinwandwerke sein sollen (was bei Büchern ja häufig der Fall ist). Auch der Gameboyspieler kann sich in dieser Ausgabe über ein Run-and-Jump Spiel informieren. Als letztes in dieser Rubrik findet man noch den Filmtip, bei dem es um einen sehr realistischen Kriegsfilm geht.

Hardwarefreunde bekommen einen Test des Sound'n Samplers geliefert, mit dem man recht gute, selbst aufgenommene Geräusche oder Musik digitalisieren und zu seinem eigenen Programm oder eben als Demo abspielen kann. Dies wird alles sehr ausführlich erklärt und beschrieben.

Natürlich fehlt auch die übliche PD-Software nicht. Hier gibt es ein Geschäftsprogramm, das verschiedene Sachen ausrechnen kann, eine römische Uhr, AUTORUN-Schreiber, Mitteilungsersteller, zwei gute Assemblerdemos, drei ebenfalls gute Musikdemos und an Spielen das bekannte MINES und WARSCHAU-TETRIS, das als sehr gute Tetris-Variante bekannt ist.

Fazit: Vom häufigen Diskettenumdrehen abgesehen liefert das PD-Mag wieder massenhaft Informationen aus vielen unterschiedlichen Bereichen. Allein das Intro ist schon ein Grund, sich das Magazin zu besorgen, aber die restliche PD-Software ist auch sehr beachtenswert. Alle PD-Fans und solche, die auch Themen interessieren, die nicht unmittelbar mit dem Computer zusammenhängen, bekommen mit diesem Magazin wieder eine wahre Fundgrube an Infos und Unterhaltung.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 194 DM 12,-

Achtung im Abo kosten die Ausgaben 1/94, 2/94 und 3/94 für Sie

nur DM 25,-.

Beachten Sie auch Angebote auf der Seite 56.

NEU: Speedy XF551

SPEEDY XF

Und schon wieder wollen wir Ihnen die Speedy XF ans Herz legen. Nachdem nun die erste Serie dieses Klasse-Speeders unser Haus verlassen hat, können wir nun erste Erfahrungen an Sie weitergeben. Also um es vorweg zu nehmen, viele der gestreßten XF Besitzer sind voll begeistert. Der Unterschied zur alten Arbeitsgeschwindigkeit, der Wegfall einer Indexlochabfrage, die schnelle Dichtenerkennung mittels Schalter (wie 1050), die weltrekordverdächtigen Formatierungszeiten für alle Dichten (Double-Density in 9 Sekunden, Quad-Density in ca. 16 Sekunden), Kopiergeschwindigkeit mittels HSS-Copy absolut rasent und vieles mehr.

All diese Vorzüge werden die Speedy XF wohl in kurzer Zeit zum XF-Standard werden lassen. Reichhaltige Tools werden natürlich gleich mitgeliefert. Im ROM der XF befinden sich dann auch noch so angenehme Dinge wie ein Setup zur Laufwerkskonfiguration, das voll Quadfähige Copy 2000, welches natürlich Speicher nach dem Megaram I-III Standard bis 1MB unterstützt. Copy 2000 arbeitet darüber hinaus in der neuen Ultra-Speed Geschwindigkeit. Sollten Sie Besitzer des Diskmaster sein, so können Sie diesen gleich mit der Speedy XF nutzen.

Darüber hinaus entlastet die Speedy XF Ihre XF551 enorm im mechanischen Bereich. Trotz der wesentlich höheren Datenübertragung ist nach der Speedy-Installation die Belastung für die Laufwerksmechanik geringer. Dies wird durch den Trackbuffer, sowie den Bootsektor und Directory-Cache bewirkt. Nebenher schenken Sie so Ihrer XF551 noch ein längeres Leben. Mit dem Einbau der Speedy XF macht Ihre XF551 wohl einen riesen Sprung nach vorne.

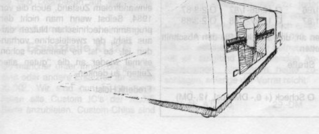
Die Vorteile der XF551 (Quad-fähig) gepaart mit den sagenhaften Werten einer Speedy 1050, das bedeutet Speedy XF. Der Einbau geht zwar nicht ohne Lötkolben, jedoch hat der Hersteller eine gut bebilderte Anleitung mit deutscher Dokumentation erstellt. Wer dennoch kein Vertrauen zu seinen Lötkünsten hat, kann beim Hersteller den Einbau zum kleinen Preis vornehmen lassen.

Eine weitere gute Nachricht gibt es bezüglich der Backupmöglichkeiten. War es bisher nur Speedy 1050 Usern vorbehalten, das Programm MS-Copy zu nutzen, so können Sie nun mittels Speedy XF eine modifizierte Version dieses Backupprogramms einsetzen. Das heißt nun für alle XF Besitzer: auch Sie können nun von vielen Kopiergeschützen Programmen eine Sicherheitskopie erzeugen.

Achten Sie bitte darauf, das Programm MS-Copy gehört nicht zum Lieferumfang der Speedy XF. Speedy XF incl. ausführlichem Handbuch, Bibo-DOS mit Handbuch, Tools und ROM-Software.

Speedy XF auch 1994

Best.-Nr. AT 284 DM 179,-

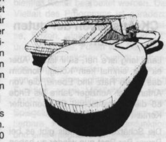


MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trakball und Maus.



Das gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, sodaß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

Die gute alte Zeit



CK-Ausgaben der guten alten Zeit...

Lang lang ist's her, sehr lange. Aber es war einmal kein König, sondern das Team Rätz und Eberle, die von Anfang der Achziger Jahre bis Ende 88 die Userzeitschrift CK Computer Kontakt herausbrachten.

Die Schätze von damals gibt es bei Power Per Post nun wieder zu haben und der Inhalt, der vielen neueren Usern wohl nicht mehr bekannt sein dürfte, ist uns heute eine Vorstellung wert.

Ich selbst habe 1985 als ich meinen ATARI 800 XL damals geschenkt bekam sehr schnell herausgefunden, daß es Zeitschriften gab, die entweder nur Listings oder nur Tests oder nur wenig für den ATARI herausbrachten. Die CK fiel da angenehm heraus, da sie es schaffte, für einen günstigen Preis sehr viele Infos für sehr viele Rechner zu präsentieren und dabei die Listings nicht außen-vorließ. Es ist nämlich nicht so, daß es nur 5 Seiten lange Spielelistings gab, sondern auch kleine Games, die nicht länger als eine Seite waren, gute Utilities, die einem das Leben wirklich leichter machten.

Wirklich unschlagbar waren aber die Serien, die es damals gab. Schon 1985 hatte sich eine DFÜ-Ecke etabliert, in der damals noch Enthusiasmus herrschte. Man war stolz, für 400,- DM einen 300 Baud Akkustikkoppler zu besitzen und Boxsoftware war noch selbst programmiert.

Absolut lehrreich war auf jeden Fall die Assemblerecke von good old Peter Finzel, der es wohl als einer der wenigen geschafft hat, den ATARI bis zum letzten auszureizen. Er programmierte Blitter und vieles mehr, von dem man immer gedacht hatte "Das schafft der XL doch nie !". Auch Thomas Tausend, der die ATARI-Ecke leitete, hat viel zum Erhalt des ATARI beigetragen.

Eine kleine Anekdote am Rande: Zu Zeiten des ATARI-Magazins der ersten Generation gab es eine Mailbox des AtariMagazins, die MAMA. Als ich nun in einer alten CK die Nummer fand, rief ich dort an und es meldete sich tatsächlich ein Carrier (Datenton). Leider war dies nur ein Faxgerät. Auf Anfrage wem dies gehöre, bekam ich bis heute aber leider keine Antwort. Vielleicht weiß Meister Rätz darauf ja eine Antwort ???

Doch die CK war nicht nur für den ATARI da, die Philosophie der Herausgeber war, eine Zeitschrift zu machen, die nicht nur die "verbreiteten" Computer unterstützte, sondern auch die, die zwar qualitativ gut waren, aber nicht den verdienten Erfolg bekamen. Dazu gehörten der Colour Genie (obwohl ich in keiner CK einen Bericht darüber gefunden habe, steht er doch auf dem Titel, was denn nun ?), der ZX 81, der ZX Spectrum, der TI 99/4A, der Schneider und der C64.

Damals, als man noch als ATARI User den C64 haßte, freute es einen natürlich ungemein, daß die CK wohl die einzige Zeitschrift war, die den C64 aus dem Programm nahm ;)) !

Wer also auch mal über den Tellerrand schauen wollte, war mit der CK rundum gut bedient. Ich habe es wirklich bedauert, als die CK zugunsten des ATARI-Magazins eingestellt wurde, denn für den ATARI XL war es mindestens ein Verlust an Seiten pro Monat, wenn nicht noch mehr.

Ich persönlich kann die alten Ausgaben dieser hervorragenden Zeitschrift nur jedem ans Herz legen, der sie noch nicht hat. Sie alle sind in einwandfreiem Zustand, auch die von 1984. Selbst wenn man nicht den programmiertechnischen Nutzen daraus zieht, der zweifelsohne vorhanden ist, so ist es dennoch schön, einmal wieder an die "guten alten Zeiten" zu denken...

Frederik Holst

ATARI magazin - Gemischtes

DFÜ mit dem Turbo-Link

Trotz aller Einschränkungen, die man mit dem Turbo-Link hat, geht es, nur leider nicht mit dem DFÜ-Adapter. Für wenig Geld kann man sich jedoch einen Adapter selber basteln. Alles was man dafür braucht, sind zwei RS232-Stecker, auch Canon-Stecker genannt, etwas Lötzinn, etwas Draht und ca. 10 Minuten Bastelarbeit. Kostenpunkt 5,- DM. Wenn man noch etwas mehr Geld ausgibt, kann man das ganze auch noch in ein hübsches Gehäuse packen.

Die beiden Stecker muß man gemäß dem beigefügten Schema verdrahten. Die Pinbelegung kann man auf der Rückseite des Steckers ablesen.



Was hier passiert ist, daß die beiden Hardware-Handshakes kurzgeschlossen werden. Somit wird dem Modem ein Handshake vorgegaukelt, der eigentlich gar nicht existiert. Somit kann man auch Billig-Modems betreiben, die zur Initialisierung auf einen Handshake bestehen. Zu Sicherheit sollte man sein Terminal-Programm jedoch auf den Software-Handshake XON/XOFF konfigurieren. Bei einem Hayes-kompatiblen Modem geht dies mit AT &H4. Wie immer ohne Garantie und Lötarbeiten auf eigene Gefahr.

Florian Baumann

Ersatzteile XL/XE

So mancher unter Ihnen braucht das eine oder andere Ersatzteil für seinen XL/XE. Wir sind nun in der Lage Ihnen alle Custom IC's der XL/XE Serie anzubieten. Custom-Chips sind solche, welche nur speziell für den XL/XE entworfen wurden und auch nur hier zum Einsatz kommen.

Das macht die Leistungsfähigkeit eines XL/XE aus. Leider sind hierdurch diese IC's nicht im normalen Elektronik-Fachhandel zu beziehen, sodaß es heute sehr schwer ist diese elektronischen Bauteile zu bekommen. Hier nun unsere Preise für diese Custom-Bauteile:

CPU 14886
Best.-Nr. AT 293 — 39,- DM

FREDDIE 61922
Best.-Nr. AT 294 — 39,- DM

ANTIC 21698
Best.-Nr. AT 295 — 49,- DM

GTIA 14889
Best.-Nr. AT 296 — 45,- DM

MMU GAL
Best.-Nr. AT 297 — 29,- DM

PIA 6520-AP
Best.-Nr. AT 298 — 19,- DM

POKEY 12294
Best.-Nr. AT 299 — 39,- DM

Laufwerksriemen 1050

Viele unter Ihnen hatten schon einmal das Problem mit dem Antriebsriemen der 1050. Bei vielen Usern ist oder war dieser Riemen defekt. Ersatz war in ganz Deutschland nur selten aufzutreiben. Man stelle sich einmal vor, Laufwerksriemen gerissen, und schon können Sie Ihre 1050 vergessen. Wir haben einen Posten Laufwerksriemen importiert.

Eine Empfehlung an alle, als Ersatzteil sollte dieser Riemen zu jeder 1050 gehören. Der eine oder andere unter Ihnen wird jetzt sicherlich aufatmen. So mancher hat eine 1050 zu Hause, welche nicht mehr betriebsbereit ist, aufgrund des fehlenden Antriebsriemen. Also noch heute zuschlagen, solange der Vorrat reicht.

Best.-Nr. AT 300 — 29,-DM

XL-ART

Es gibt Programme auf dem XL/XE Markt, welche man schlechthin als Standard bezeichnen kann. XL-ART ist ein solches Programm. Dieses ausgezeichnete Malprogramm stellt alle Funktionen eines professionllen Programms zur Verfügung. Die vorbildliche Bedienung kann kombiniert über Joystick oder Tastatur erfolgen. Die mit XL-ART erstellten Bilder entsprechen dem ATARI-Standard, so können auch bestehende Bilder problemlos weiter bearbeitet werden. Die Vielfalt des Programms ist geradezu unglaublich. Alle Funktionen wie Kreise, Boxen, Linien, Spiegeln in "X" und "Y" Achse, Füllen von Bereichen sind in vorzüglicher Qualität vorhanden. Ergänzt werden diese Funktionen durch eine echte Trief (Verlauf) Funktion, sowie Möglichkeiten einer (AUF-) Quell-Funktion, welche sogar Spiegelungen berücksichtigt. Frei editierbare Pinsel, eine Zoomfunktion und eine integrierte Undo-Möglichkeit zum zurücknehmen der letzten Operation unterstreichen den professionellen Anspruch.

Die überaus variable Texteingabe direkt ins Bild mit ladbaren Zeichensätzen, wobei der Text dann auch noch beliebig gezogen, gestaucht und dann plaziert werden kann sucht wohl seinesgleichen.

Die Zeichensätze, welche hier zum Einsatz kommen können, sind die normalen ATARI Zeichensätze mit 9 Sektoren. Somit kann man wohl auf mehrere 100 Schriftarten zurückgreifen. Vordefinierte Spraydosen, oder aber selbst welche per Objekt erzeugen, kein Problem mit XL-ART. Alle Funktionen werden über Pulldown-Menüs ereicht. Nebenher bekommen Sie noch gleich das Programm Screen-Dump II mitgeliefert, ein Programm zum Drucken beliebiger Bilder. Beispiele von edlen Bildern liegen auch gleich bei.

Zu guter Letzt haben wir noch die Preisschraube voll nach unten gedreht. XL-Art kostet nun statt 49,- DM

Best.-Nr. AT 154 — DM 29,-

ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110	DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150	DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL7XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283	DM 19,-

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 245 — DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 250 — DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 — DM 128,-

Eprom-Burner V1.6

für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebsysteme brennen möchten, Module herstellen oder Eproms für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (8KB) über 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und das Handbuch machen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langlebige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so preisgünstig! Mußte man früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240 — DM 189,-

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residentem DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII- oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 — DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 — DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

512K - Odyssee im DOSenraum

Die stolzen Besitzer der Megaram III waren bisher gegenüber den Newelleuten benachteiligt, denn das montierte M blieb mit den gewöhnlichen Dossen unterfordert. Man konnte nur Ramdisks von 256K einrichten, wenn auch gleich viermal.

Das Verfahren der Hardwareumschaltung (per Schalter) hat seine Vorzüge, z.B. für QUICKuser, die eine 2.5-RD und zugleich eine 256K RD mit einem anderen DOS während der Programmentwicklung nutzen, ist aber nicht alles.

Da es Patchprogramme für das ATARIdos gibt, die eine 128K RD ermöglichen, fragte ich mich, warum es keines für, sagen wir, das Bibodos (6.4) geben sollte, das die RD deutlich vergrößert. Naiv, wie ich bin, nahm ich den Monitor des Biboassemblers und durchforstete das DOS.

Die VTOC

Bald merkte ich, daß man die RD-Sektoren direkt einsehen muß, und ich verfaßte ein Programm, was einen Sektor der RD las. Ein solcher Sektor ist eine ganze Seite groß (256 B.). Sektor 1 erweist sich als VTOC-Sektor.

Von diesem weiß man, daß die ersten 10 Bytes eine Art Header sind, der Rest gibt die Belegung an. Ich fand die Werte 02 f6 03 f6 03 00 00 00 00 00, und weiter 00 3f ff ff ... f6 03 heißt 1014, das sind also die freien Sektoren bzw. die Höchstzahl an Sektoren. 00 3f bedeutet, daß 10 Sektoren belegt sind, nämlich Sektor 0 (auf der Diskette gibt es den nicht), Sektor 1 (VTOC) und 8 Directorysektoren.

Wir erinnern uns, daß hier jedes Bit für einen Sektor steht und daß die Bytes von oben abgearbeitet werden, wenn die Sektornummern ansteigen (daher 3f für zwei belegte Sektoren).

Viel interessanter ist aber, daß viele Nullen in der VTOC stehen, eine Rechnung ergibt 1958 freie Sektoren im Maximum, was 3963 Mediumsektoren entspricht. Das sind nicht ganz 512K, aber die müßten sich doch aktivieren lassen!

Die Suche beginnt

Die erste Aufgabe ist es, die VTOCerstellung im DOS zu suchen. Man darf annehmen, daß eine Tabelle für die unterschiedlichen VTOCs herangezogen wird, daher sucht man nach der Bytefolge f6 03. Bei 1 0aa steht 8a 02 f6 03 f6 03, und in dieser Umgebung entdeckt man auch die anderen möglichen Kombinationen. Scharfes Nachdenken erhellt die Bedeutung von 8a. Die Anzahl der zu schreibenden ff der frisch formatierten Disk oder RD muß irgendwo stehen, das erste benutzte Byte ist die Nr. a (10 dez.): 8a-a ist 80 (128 dez.), mal 8 ergibt 1024 (jedes Byte beschreibt 8 Sektoren, s.o.), und da 10 Sektoren für die Verwaltung verbraucht werden, kommen tatsächlich 1014 (freie) Sektoren heraus.

Diese Rechnung prüft man noch mit den anderen Werten (2a, 4a usw.) und überzeugt sich, daß die Überlegung stimmt. 8a ist demnach ein Indexabbruchwert. Setzt man hier 00 ein, müßte der VTOCsektor bis zum Schluß mit ffs vollgeschrieben werden. Für f6 03 müßte a6 07 stehen. Dies ist rasch gemacht, RD neu formatieren (aha! 1958 Sektoren frei!) und VTOC ansehen: Volltreffer! Alles ist wie vermutet eingetreten.

Der erste Ladeversuch kann jedoch noch nicht gemacht werden. Es muß d600 zuerst auf 0 gesetzt werden; später wird hier das elfte Bit der aktuellen Sektornummer hineingeschrieben, die bisher nur 10 Bits ausmachte. Dies geschieht da, wo im DOS der PORTB (d301) manipuliert wird. Das findet man sofort (ab 1498). Beiläufig registriert man, daß auch alle Interrupts gesperrt werden und das CRITICflag gesetzt wird. Ich füge einen neuen JSR-Befehl ein, der auf ein passendes Unterprogramm verzweigt.

Der erste Versuch

Jetzt passiert der erste Ladeversuch. Einen Datenfile von 319K lese ich ein, und er kommt im Apparat auch an. Na toll. Beim Auslesen erscheint allerdings ein Sektorlinkfehler, es klappt also doch nicht: ab Sektornummer 1024 ist Schluß. Ich ahne, woran das liegt. Formatieren, mehrere kleine Files Einlesen und Inspektion der Sektoren sind die nächsten Schritte. Das Problem sind die Filenummern. Im Highbyte der Sektorlinks wird in den oberen 6 Bits die Nummer des Files gespeichert, die er im Directory hat. Aus irgendeinem Grunde hatte ich geglaubt, daß die bei der RD wegfielen (wie bei QUAD-Dichte).

Zwei Strategien sind möglich. Zum einen könnte man die File# ganz abschaffen, dann würden sie jedoch auf der Diskette nicht mehr erscheinen. Man dürfte nur noch mit QUAD-Dichte arbeiten. Zum anderen könnte man es eventuell so einrichten, als ob auch für die RD QUAD-Dichte vorläge. Dazu untersuche ich noch einmal die o.g. Tabelle. Bei allen Dichten und RDen, die nicht QUAD-Dichte haben, steht als Eintrag vor der Maximalzahl an Sektoren 02 (lt. "Profibuch" soll das DOS 2 von DOS 1 unterscheiden), nur bei Q-Dichte steht 03 93 05 (=1427) usw. Da der einzige Unterschied die Behandlung der File# ist, ändere ich 02 a6 07 in 03 a6 07.

Der zweite Versuch

Als Resultat erscheint nun die Dichteangabe der RD DS/DD, und die File# sind verschwunden. Lesen und Schreiben klappt - bis plötzlich die Meldung "disk full" erscheint. Nur 1427 Sektoren wurden auf der RD genutzt, wie bei QUAD-Dichte. Das heißt jedenfalls, daß beim Suchen nach freien Sektoren bei einem bestimmten Byte in der VTOC abgebro-

chen wird. Aus der schon mehrfach zitierten Tabelle erkennt man, daß dies die Byte# be ist (entspricht dem obigen 8a). Die Vermutung ist richtig. Für diese Dichte gibt es ab d46 eine eigene Routine (nach be oder dem Befehl EOR suchen), die den nächsten freien Sektor bestimmt. Die Befehlsfolge CPY #$BE BCS $0D85 wird in CPY #0 BEQ $0D85 geändert. Dies geht, da auf der Diskette ab Byte be nur noch Nullen stehen und kein freier Sektor gefunden werden kann. Das Durchsuchen des ganzen VTOCsektors kann keinen Fehler produzieren.

Das war nun aber erst die (hoffentlich) vorletzte Klippe. Die beschriebene Abzweigung erweist sich noch als falsch gesetzt. Es gibt einen Einsprung in diese Routine, der genau an der Stelle ist, wo etwas geändert wurde: die Folge ist ein Absturz. Nach Verlegen dieses Punktes müßte die Arbeit geschafft sein.

Ist sie aber nicht! Die RD ist nicht mehr resident. Beim Stöbern im DOS fiel mir der Wert 4100 auf; das ist nämlich die Adresse der VTOC, wenn die 0. Bank eingestellt ist. Tatsächlich wird hier (Zelle 1938) geprüft, ob der erste Wert des VTOCheaders 02 ist. Falls ja, wird nicht formatiert. Der muß also in 03 geändert werden. Es reicht nun nicht, dies ins Patchprogramm zu schreiben, denn nach dem Kaltstart wird das DOS neu geladen und die RD neu eingerichtet. Vielmehr muß diese 3 schon fest im DOS stehen. Dies kann vom Basic aus geschehen (POKE 6456,3). Ebenso wird mit der RD-Tabelle verfahren. Die 6 Werte sind dez. 0,3,166,7,166 und wieder 7 und werden ab $10aa=4266 geschrieben. Dann geht man ins DUP und schreibt mit "H" das DOS auf eine neue Diskette.

Als letztes verändere ich mit einem Diskmonitor das DUP, damit nicht mehr 256k sondern 512k als RDgröße erscheint. Das war's.

Risiko + Nebenwirkung

Die Risiken seien noch einmal aufgezählt. Zuerst sind es natürlich unbekannte Seiteneffekte. Wenn man in fremden MC-Programmen herumpfuscht, sind sie nie auszuschließen. Das zweite Problem ist die VTOC einer DS/DD-Disk. Aus irgendeinem Grund könnten nach Byte Nummer be Werte ungleich null auftauchen. Dann gibt es mindestens eine Fehlermeldung. An Nebenwirkungen gibt es folgende. Man kann das modifizierte DOS nicht mehr mit "H" speichern, weil beim Booten das neue Unterprogramm fehlt, mit der Folge "Absturz". Die 256K-RD ist weg, klar. Man sollte dieses DOS nicht mehr konfigurieren (z.B. sind die anderen RDen nicht mehr resident).

Biboassemblerlisting

```
00010          .LI OFF
00020          .OR $600
00030          .OF "D8:RD500.COM"
00040 ------------------------------
00050 RD       TAY          ;Zusatzprog
00060          LDA $35      ;auf Seite 6!
00070          STA $D600
00080          TYA
00090          ROL
00100          ASL $34
00110          RTS
00120 ------------------------------
00130          .OR $3000
00140 START    LDA #32       ;JSR-Befehl
00150          STA $149F
00160          LDA #RD       ;Adresse des
00170          STA $14A0     ;Z-Progs
00180          LDA /RD
00190          STA $14A1
00200          LDA #0        ;D600 init.
00210          STA $D600
00220          STA $D4A
00230          LDA #$F0      ;BEQ-Befehl
00240          STA $D4B
00250          RTS
00260          .OR $2E0      ;RUNAD
```

Odyssee

Benutzt werden die ersten 31 Rambänke der MEGARAM (in d600 wird das erste Bit verbraucht). Auch die Newellfreunde können das Patchprogramm verwenden. Sie müssen das 11. Sektornummernbit in Bit 1 oder 5 des PORTB ablegen und beachten, daß das DOS nach Beendigung der Sektorübertragung den Wert dc (220 dez.) im PORTB ordert (1487: ORA #$DC). Für eine 1M-RD werden die Eingriffe ins DOS größer. Es muß ein zweiter VTOC-Sektor eingerichtet werden, und ob das ohne weiteres gemacht werden kann, ist nicht so klar. Das 11 B. kurze Zusatzprogramm kann beliebig verschoben werden, auch nach dem Formatieren. Die neue Adresse muß dem DOS natürlich mitgeteilt werden (s. Listing). Das Patchprogramm erwartet, daß die RD auf 256K konfiguriert ist, was aber sicherlich längst geschehen ist.

Einrichten der neuen RD

Auf der Diskette steht also ein vorbehandeltes DOS mit 256K RD und das Patchfile. Sein Aufruf geht auf zwei Arten. Erstens mit der L-Funktion und nachfolgendem Formatieren der RD, besser aber ist die zweite Art. Man programmiert das Startupteil. Man schreibt den Binärladebefehl hinein und danach einen Basic-XIO-254-Befehl zum Formatieren. Diese zweite Möglichkeit steht den Raubkopierern nicht zur Verfügung, da sie nicht wissen, wie man den Editor behandelt. Daß die Softwareeinstellung der MEGARAM (d.h. Schalter nach unten) gewählt werden muß, dürfte klar sein.

Wer mit dem Assemblerzeugs nicht zu Rande kommt, schickt mir eine formatierte Disk samt Freiumschlag (Mickestr. 3 13409 Berlin, Tel. 030-4915216).

Rainer Caspary

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 3/94

erscheint Ende April

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (Januar 1994)

Hier nun die Gewinner

1. Dumme Sprüche für Gescheite (Lothar Reichardt)	2. FONT 16 (Stefan Wiegann, Hannover)
3. Beispieldemos (Markus Dangel, Ostrach 1)	4. Henry and Maya (Falk Möckel, Windischleuba)
5. Idealgewicht (Henryk Menzel, Nordhausen)	6. ATARI-Daten-Bank (Jörg Bessen, Rostock)
7. Crackmen (Markus Dangel, Ostrach 1)	8. Saschas neue Demo (Sascha Röber, Badbergen)
9. Baumgrafik (Sascha Hatjief)	10.The Picture-Viewer (Thomas Heinschke)

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

Ab sofort:

Jede Ausgabe besteht aus 2 beidseitig bespielten Disketten !!!

- **Oldie Ecke**
- **Softwaretests**
- **Infos**
- **Wettbewerbe**
- **Hardwaretests**
- **Tips & Tricks**
- **viele PD-Programme**

Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!



Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 4 Ausgaben des Jahres 93 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 25,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jedenfall.

Best.-Nr. PDM 1-4 DM 25,-

PD-MAG Abo 1994

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1994. Der Einzelpreis beträgt DM 12,-. **Unser Aboangebot:** Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/94 DM 25,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058